НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА™

Might & Magic VI
The Mandate of Heaven

F-15
Достойное продолжение хита от MPs

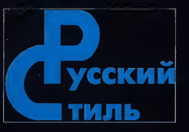
Microprose
Золотой путь маленькой фирмы

Q2 Zone
Как создать уровень для Quake 2?

Deathmatch 2
Битва продолжается

REMEMBER TOMORROW

МЫ ВЕРИМ - ЭТОТ МИР РЕАЛЕН



HITACHI
Авторизованный дистрибьютор

HITACHI в «Русском Стиле».

Мониторы HITACHI Гарантия 3 года! TCO -95

0.23(0.28) 15" CM500 ET 1152x870@75	$315
0.23(0.28) 15" CM500 ES 1024x768@85	$345
0.22(0.28) 17" CM620 ET 1024x768@85	$550
0.21(0.26) 17" CM630 ET 1280x960@85	$605
0.21(0.26) 17" CM641 ET 1028x1024@85 NEW	$695
0.21(0.27) 19" CM751 ET 1280x1024@85	$1030
0.21(0.27) 19" CM752 ET 1280x1024@85 NEW	$1080
0.21(0.27) 21" CM802 ET 1600x1200@75	$1590
0.21(0.27) 21" CM803 ET 1600x1280@85	$1870
13.3" DT3131ET Super TFT 1024 x 768 TCO-95	$2399

Системные блоки «Русский Стиль»

Класс	«SOHO»	«SOHO»	«MIDDLE»	«MIDDLE»	«HI-END»	«HI-END»
Модель	RS-Optima SLA	RS-Optima SMI	RS-Elite HLI	RS-Elite MMI	RS-PRO PMI (Server)	RS-Alpha PHD (Server)
Корпус	MiniTower AT	MiniTower AT	Midi Tower ATX	Midi Tower ATX	Big Tower ATX server solution	Big Tower ATX server solution
Материнская плата	VIA Apollo VP3 AGP 512 PB Cache	ASUS TXP4 TX PCI 512Kb PB CASHE	Asus P2L97 LX AGP	SuperMicro P6SLA LX AGP	SuperMicro P6DLS (P6SLS, P6SLA)	DEC ALPHA 128-bit PC-164LX
Центральный процессор	AMD K6-200 или K6-233 w/MMX	Intel iPP 200MMX-233MMX	Intel Pentium II 233-333MHZ 512Kb	Intel Pentium II 233-333MHZ 512Kb	Dual или Single 233-333MHZ 512Kb	Single Alpha 21164A (RISC) 533MHZ или более
Память	16 Mb или более SDRAM	32 Mb или более SDRAM	32 Mb или более SDRAM	32 Mb или более SDRAM	64 Mb или более SDRAM ECC	128 Mb или более SDRAM ECC
Дисковод	1.44 Mb 3.5""	1.44 Mb 3.5""	1.44 Mb 3.5""	1.44 Mb 3.5""	1.44 Mb 3.5""	1.44 Mb 3.5""
Жесткий диск	2.1 Gb или более U-DMA	3.2 Gb или более U-DMA	3.2 Gb или более U-DMA	4.3 Gb или более U-DMA	4.3 Gb или более ULTRA Wide SCSI	4.3 Gb или более ULTRA Wide SCSI
CD-ROM	24-x Hitachi ATAPI	24-x Hitachi ATAPI	24-x - 32-x ATAPI	24-x - 32-x ATAPI	12-x - 24-x SCSI	12-x - 24-x SCSI
DVD			или DVD-ROM Hitachi	или DVD-ROM Hitachi		
Видео карта	AGP SVGA ATI 3D Rage Pro 2x 2-4Mb	PCI Matrox Mystique-220 2Mb - 4Mb	AGP SVGA ATI 3D Rage Pro 2x 4-8Mb	AGP SVGA Matrox Millenium II 4Mb - 8Mb	S3-Trio 64V2 1Mb PCI SVGA	S3-Trio 64V2 1Mb PCI SVGA
SCSI подсистема					Adaptec AHA 2940UW	Adaptec AHA 3940UW
Сетевая карта					3Com 905TX 10-100T	3Com 905TX 10-100T
Операционная система	Windows 95	Windows 95	Windows 95	Windows 95	Windows NT 4.0	Windows NT 4.0 Alpha или Digital UNIX
Цена	от $589	от $798	от $902	от $1096	от $1850	от $3275

Дополнительно: Компьютеры комплектуются звуковыми платами Creative SB16, Creative AWE64, Vibra 16+FM Radio, ESS и др. Возможна поставка с накопителями ZIP ATAPI/SCSI или MO 640 Mb ATAPI/SCSI

Метро «Алексеевская», Звездный бул., д. 21, офис 526.
Т./ф.: 215-5701, 215-2775, 215-2057, 215-0410, 215-5913, 215-0701
Интернет: www.russtyle.ru www.rus.ru E-mail: sale@rus.ru

Masters of Monitor Technology HITACHI

Привет!

Я часто вспоминаю слова моего любимого писателя – Луи Лямура (Louis L'amour). По-моему, он сказал их в Daybreakers: "Еще никто в этой жизни не добился чего либо только потому, что он этого сильно хотел".

Так вот, нам очень хотелось сделать этот номер "Навигатора" и мы его сделали. Я надеюсь, что после этого сомнения в нашей состоятельности, наконец, останутся позади. И хватит об этом. Работаем. Тема закрыта.

Почему-то все время возникает странный вопрос – кому принадлежит "Навигатор"? Быть может это покажется странным, но никому, кроме тех, кто указан в титрах этого номера. Над нами не стоит никакая компания, к указаниям которой мы были бы обязаны прислушиваться. "Навигатор" появился вполне естественным образом на базе альманаха "Компьютерные игры", старейшего российского издания на игровую тему, прекратившего свое существование с появлением первого номера НИМ.

Отсюда и опыт, и традиции, и независимость. Это журнал, которые делают игроки для игроков. И спасибо всем тем, кто нам в этом помогает.

А номер дался действительно не просто. Особенно тяжко пришлось в самом конце, когда, зажатые рамками 208 полос и размерами кегля, мы резали "по-живому" готовые статьи, решая вечную задачу о рюкзаке. В результате, в каталог под названием !14_issue перекочевали все материалы, не успевающие устареть за ближайший месяц. В том числе и обещанный юмор, и аналитика, и Forgotten Ware. Даже раздел Internet, который в последнее время получал исключительно положительные отзывы с вашей стороны.

Причины такой ситуации понятны, ошибки изучены, выводы сделаны.

В составе редакции опять произошли изменения. Идет нормальная настройка, отладка и притирка производственных компонент. В частности, все "нероссийские" новости подготовлены Дмитрием Герцевым, которого мы с удовольствием восстановили в наших рядах после вынужденного перерыва, связанного со сменой местожительства. Кое-что ему теперь из Орегона виднее. А вы говорите, что чат – пустая трата времени :)

Полные полномочия по заполнению своих разделов получат, начиная со следующего номера, редакторы Данила Матвеев (Action/Arcade) и Кирилл Телятников (Sport/Simulation).

Так уж получилось, что этот номер оказался чемпионом по количеству втиснутых статей и сбалансированности разделов. Мы также пошли на определенный риск, предложив вашему вниманию материал, имеющий достаточно отдаленное отношение к играм – трактат знаменитого китайского полководца Сан Цзу "Искусство войны".

Не пожалели мы места для того, чтобы возможно подробнее рассказать об истории MicroProse. Успели отреагировать и на главное событие мая – появление Might and Magic VI. В разделе руководств на этот раз всего две статьи, но зато по каким играм!

Продолжая принятую линию на разнообразие материалов, мы предлагаем вам два рассказа (рука не поднялась один перенести "на потом"!), продолжение комикса (предлагаю дискуссию по этому поводу прекратить, пока у нас есть комиксы такого качества – мы их будем печатать), наставление по Deathmatch 2 (на очереди – Team Fortress!).

В разборе почты мы, главным образом, отбиваемся от ваших претензий и наездов. Спасибо, что не забываете! Самое страшное в нашем деле – игнорирование и безразличие.

Продолжаем приглашать к сотрудничеству новых авторов. Пользуясь случаем, скажу об основных требованиях, которые к ним предъявляются: игровой опыт, умение складно излагать собственные и пересказывать чужие мысли, "пять" баллов по русскому языку (по английскому тоже не помешает), естественное желание упорным трудом повышать собственное благосостояние, коммуникабельность, ответственность и честность. Всего то :) Обязательно написание пробного материала – обзора любой известной игры на 2-3 печатных листа.

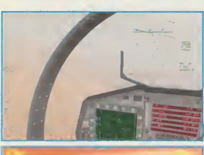
Наконец-то заработал наш сайт. О перебоях с доступом мы знаем, надеюсь, что и здесь в скором времени будет все в порядке.

В заключение, прошу – доставьте себе удовольствие, выскажите все, что вы о нас думаете. После откровенного разговора зачастую становятся настоящими друзьями. При условии наличия взаимопонимания. Пишите, нам важно знать ваше мнение, чтобы сделать "Навигатор" интереснее.

Игорь Бойко

Список рекламы в журнале

СОДЕРЖАНИЕ



Алфавитный список игр номера:

От Nintendo к AGP

Как это часто бывает, самое-самое новое окружено не только слухами, но и забавными коловращениями. Еще совсем недавно корпорация Intel объявила о рождении нового чуда, призванного поставить на уши всех PC-пользователей и названного Accelerated Graphic Port (AGP). Эта технология позволяет кардинально увеличить количество кадров в сочетании с отображением обогащенных текстур и воспроизведением улучшенного звука. «Железное» внедрение пошло полным ходом: полторы сотни фирм уцепились за AGP и начали разрабатывать платформенные расширители, следуя новому стандарту. Что же касается приложений, то не обошлось без курьезов: компания Ubi Soft Entertainment, изначально обосновавшаяся на рынке игр для Nintendo, неожиданно вошла в круг «доверенных лиц» Intel и заявила о поддержке ... AGP! И ее новое творение Tonic Trouble стало одним из самых впечатляющих продуктов, что попали на тестировочные стенды Intel. Окрыленная таким успехом, с марта этого года Ubi Soft даже начала публиковать электронный ежемесячник The Tonic Chronic, посвященный собственному детищу (www.tonictrouble.com). Окончательная разработка проекта должна завершиться этой весной, а сама игра появится на прилавках в июне и будет выпущена в трех вариантах: PC CD-ROM, PC DVD и Nintendo 64.

В августе той же Ubi Soft будет выпущен мотогоночный симулятор Red Line Racer (разработчик – Criterion Studios). Кроме этого, чести быть ориентированными на AGP удостоились следующие игры: авиасимуляторы G-Police (Psygnosis) и F-22: Air Dominance (Digital Image Design/Ocean-Infogames), онлайновый action O-Zone (Pixel/Electronic Arts), детективная головоломка Tex Murphy: Overseer (Access Software) и детская игра-обучалка Beyond the 3rd Dimension (Davidson & Associates/CUC). В эту же плеяду войдут справочно-обучающий пакет на DVD Eyewitness Virtual (DK Multimedia) и вполне серьезный моделлер для инженеров ConceptCAD (Virtus Corporation).

Intel Celeron: Альтернатива Pentium или Шаг в никуда?

Если к семейству процессоров Pentium все уже давно привыкли, и постоянное наращивание производительности новых моделей уже никого не удивляет, то появление дешевого Intel Celeron многих поставило в тупик. Можно даже сказать, что мир почитателей кремниевых квадратиков поделился на два лагеря. Одни считают, что Celeron родился лишь дабы «заткнуть дыру» на рынке ПК, так как далеко не каждый пользователь может позволить себе последний Pentium, но успех ему гарантирован только потому, что для многих слова "Intel Inside" означают "The Best". Другие же утверждают, что новый процессор – очень даже своевременное и удачное решение для тех, кто использует компьютер исключительно для игр. Бесспорно, отсутствие внутреннего кэша второго уровня, который послужил основой Pentium II, ставит под сомнение возможность использования Celeron с современными «прожорливыми» офисными приложениями. Но что касается игр, то именно это пресловутое отсутствие и позволяет «разгонять» новый CPU в 5 раз по отношению к тактовой частоте шины, что в сочетании с усложненным математическим сопроцессором поднимает Celeron до уровня Pentium MMX 233. А привередливым поклонникам Quake II большего и не надо – им подавай побольше миллиардов операций за как можно меньшие деньги.

Так или иначе, в этом году Intel Celeron будет использоваться в компьютерах, выпускаемых такими компаниями, как NEC, Hewlett-Packard и Sony.

Jagged Alliance 2 притормаживает

Появление сиквела одной из самых популярных игр последнего времени, Jagged Alliance, несколько задерживается. Как было заявлено представителями Sirtech Software, проект оказался слишком уж сложным: значительное увеличение игровой вселенной, новые персонажи и оружие... Первоначальная оценка затрат оказалась несколько преждевременной, – похоже, что создатели игры решили отшлифовать разрабатываемый бестселлер. «Мы не можем позволить себе торопиться, Jagged Alliance 2 стоит того, чтобы все сделать на высшем уровне», – буквально так и было сказано. Обещано выпустить JA2 в продажу 1-го октября сего года.

Еще один X-Com...

Компания Mythos, разработчик игр из серии X-Com, объявила о следующей итерации в этой серии, названной Duel: The Mage Wars. Новинка будет насыщена различными мифическими существами, равно как и многочисленными фольклорными элементами, заимствованными из греческой, кельтской и средневековой мифологий. Кроме этого, использование магических сил теперь будет иметь глобальный эффект, то есть оказывать влияние на характеристики всего игрового мира Duel. Озвучивание сделано при помощи Afro Celt Sound System и будет представлять собой «симфонию античных инструментов на фоне современных ритмов». Планируется поддержка до 36 игроков через Интернет. Игра будет опубликована компанией Virgin Interactive уже в текущем году.

Prince of Persia: "I'll be back!"

Помните историю с Duke Nukem, невзрачной плоской аркадой, которой после переселения в трехмерное пространство было суждено стать хитом №1? Очень похоже, что Broderbund Software решила вернуть к жизни вызывающего ностальгические слезы Prince of Persia точно таким же путем. Иными словами, создать Prince of Persia 3D.

15 апреля сего года Red Orb Entertainment, одна из составляющих Broderbund Software, официально заявила, что такой проект существует. До этого все хранилось в глубочайшем секрете. Ошарашенной публике даже был назван адрес совсем еще сырого www-сайта, которому теперь предстоит освещать хронику разработки нового хита (*www.pop3d.com*).

В отличие от Duke Nukem 3D, игрок будет находиться в позиции наблюдателя. POP3D будут свойственны плавная анимация, ловушки «в старом стиле» и наипростейший интерфейс (как и в первом Prince), но теперь в сочетании с передовой 3D-технологией. Сюжет, конечно же, базируется на «1001 ночи». Первая публичная демонстрация пилот-проекта пройдет на выставке игровой индустрии Electronic Entertainment Expo (E3) в Атланте в конце мая. Окончательный вариант игры должен выйти в начале 1999 года.

Total Annihilation обрастает шерстью

О выпуске двух expansion packs для Total Annihilation объявила компания Cavedog Entertainment. Первый из них, The Core Contingency появился в апреле этого года. Он включил в себя 225 боевых единиц, 75 миссий, 50 карт и 12 «сверх-реалистичных» 3D-миров. Туда же был добавлен редактор карт и миссий, The Map & Mission Editor. Детальное описание The Core Contingency можно найти на одном из сайтов TA (*www.annihilated.com*). Второй «расширитель», Battle Tactics будет выпущен в июле. В него войдут только новые карты и уровни. Кстати, с официального www-сайта игры (*www.totalannihilation.com*) можно скачать отдельные карты, патчи и боевые единицы (а также вьюер для них). В декабре

из-под пера Cavedog также ожидается очередная real-time стратегия Total Annihilation: Kingdoms, а в следующем году планируется выпустить две ролевых игры: Good & Evil (разработчик – Ron Gilbert) и Elysium, плюс одну 3D-аркаду под названием Amen: The Awakening.

P7 умер, не родившись

Ожидаемое слияние Pulse Entertainment и 7th Level так и не произошло. Новый конгломерат должен был называться P7 Solutions.

Но ситуация неожиданно изменилась. Компания 7th Level, которая занималась созданием технологии «вещательной анимации» для Internet и сетей вообще, имела соглашение с коммерческой сетью AudioNet о продвижении этой самой технологии «в массы». Похоже, что ничего чересчур инновационного в этом не наблюдалось вплоть до середины апреля, когда неожиданно был заключен крайне выгодный контракт с WaveTop, сетью, которая занималась вещанием www-информации для PC-пользователей в ТВ-диапазоне. Этот умный ход неожиданно наполнил жизнь 7th Level смыслом и... деньгами. Посовещавшись, главы Pulse и 7th Level решили, что так тому и быть, что, мол, судьба такая. И теперь 7th Level успешно продвигает себя рекламой, в то время как Pulse Entertainment смотрит в сторону 3D-технологий следующего поколения.

Blizzard застали за подглядыванием

Попытка сделать «как лучше» чуть было не привела Blizzard Entertainment к скандалу. Благие намерения не всегда воспринимаются как благие. И случившееся в середине апреля – лишнее тому подтверждение. Некоторые владельцы игры StarCraft стали жаловаться, что Broderbund «прочесывает» их компьютеры и вытягивает персональную информацию. И, как оказалось, это было правдой. Все началось с того, что некоторые пользователи StarCraft, желая испробовать всю прелесть multiplayer-режима, неожиданно обнаружили, что их ключи активации (проставленные на компакт-дисках) не позволяют им соединяться с интернет-сервером Blizzard, известным как Battle.net. Пытаясь разрешить проблему, Blizzard начала выяснять в чем дело и стала собирать информацию о пользователях... без их ведома. Правда это или нет, но после огласки этого факта Blizzard утверждает, что в течении лишь 7 дней сотрудниками фирмы действительно собиралась персональная информация (а точнее, имя и e-mail адрес) тех пользователей, кто не мог получить доступ к серверу компании. Цель этих действий была такова: «определить, является ли причиной проблемы какая-то неувязка в продукте или же это лишь следствие пиратского копирования». Также это «позволило общаться с пользователями посредством e-mail» (!!!). Помимо этого утверждается, что «никакой базы данных пользователей не существует» и что Battle.net не требует никаких персональных данных для игры. Что ж, хочется верить, что это так.

StarCraft: первые заплатки

И без того сильно припозднившийся StarCraft (Blizzard Entertainment) оказался далеко не завершенным. «Всего лишь» 3 недели понадобилось разработчикам, чтобы выпустить первый патч к этой игре. Новая «заплатка» размером 255K может быть скачана с сервера Blizzard (*www.blizzard.com*) и предназначена для устранения некоторых ошибок, а также для заделывания некоторых лазеек, которые позволяли не совсем честным игрокам обманывать соперников (открытие неисследованных участков карты, получение «левых» ресурсов и т.д.). Кроме этого, новый патч повышает AI некоторых персонажей и в некоторых случаях спасает игру от краха.

Скандал с Ultima Online продолжается

Как уже рассказывалось в предыдущем номере «Навигатора», разъяренные пользователи подали в суд на Origin Systems и Electronic Art за «неисполнение обязательств перед потребителями». Речь шла о несоответствии действительности заявленных характеристик многопользовательской ролевой игры Ultima Online, а также удручающе низком качестве технической поддержки. Месяц спустя после возбуждения дела выяснилось, что некое дополнительное количество обманутых пользователей желает присоединиться к первоначально подавшим в суд. И самое удивительное, что ответчики, Origin и EA пока что не извещены об иске официально, хотя уже и почерпнули всю информацию из Internet. Как было заявлено их представителями, «у обоих компаний связаны руки», другими словами «без официального извещения они не в состоянии ответить истцам на должном агрессивном (!!!) уровне». Короче говоря, пока судебные исполнители перебирают бумажки, Origin Systems и Electronic Arts уже успели обидеться на всех и вся. А пользователи тем временем грустно вздыхают...

Умницы от Human Soft

Многим, наверное, приходила в голову мысль, что неплохо бы заставить героев компьютерных игр жить своей собственной жизнью, не зависящей от воли разработчиков. И, наверное, первым, кто во всеуслышание объявил о намерении превратить такую мечту в реальность стала маленькая фирма из Калифорнии под названием Human Soft. Ничуть не опасаясь скептических откликов, она анонсировала новую систему для ролевых игр под кодовым названием Magic 4s ("magic force"), которая должна позволить игроку действовать так, как он считает нужным, а не следовать предписанной логике игры. «Вам наверняка давно уже наскучили тупые запрограммированные монстры. Мы дадим ИМ почувствовать себя живыми и мыслящими», — так заявил президент фирмы Gabor K. Kadas, венгр по происхождению. На предстоящей выставке E3 Human Soft предполагает показать свою игру Chaos Kingdom, основанную на этой идее. Подробнее ознакомиться с концепцией Magic 4s, а также скачать небольшую демо-версию вы можете, посетив маленький (как и сама фирма) web-сайт по адресу *www.humansoft.com*.

Quake II вторгается в Зону

С апреля Microsoft Internet Gaming Zone (*www.zone.com*) начала поддерживать Quake II. Теперь, как говорится, можно повоевать со всеми сразу или с кем нибудь один на один. Пользователям «за так» предлагаются 7 стартовых комнат, в каждой из которых бряцают оружием друзья по интересам. Интересно, что раздел Quake II отнюдь не так популярен на Зоне, как остальные. Может быть, уже успели наиграться?

WON для всех

Корпорация Cendant, которой принадлежат Sierra On-line и Berkeley Systems, 13-го апреля наконец-то запустила свой давно обещанный игровой сервер World Opponent Network (WON). Приятно сознавать, что система, поддерживающая с самого начала более 30 игр, задумана также как большое онлайновое сообщество. Помимо непосредственного участия в игровом процессе, посетителям предлагается масса статей и обзоров, доски объявлений и различные соревнования (типа «screenshot недели»). Среди поддерживаемых игр – Red Baron II, MissionForce: Cyberstorm, Civil War Generals 2, Outpost 2: Divided Destiny, Shivers II, Lords of Magic и Lords of the Realm II.

Чтобы играть вам необходим любой из CD, в котором предусмотрена поддержка WON. Как альтернатива предлагается набор бесплатных версий, которые можно скачать с этого же сервера. Расположен WON по адресу *www.won.net* (логично :)).

Quake II + add-ons = Quake III?

Как недавно выяснилось, id Software пересмотрела свое намерение выпустить mission pack для Quake II и перешла сразу к сотворению Quake III. В основу «младшего брата» был заложен пресловутый mission pack плюс проект Trinity – уникальное сочетание графики, звука и невидимой внутренней работы нового движка. Более того, разработчиками принято поистине революционное решение: не пытаться более ускорить процесс закраски программными методами. Это означает, что Quake III будет полностью полагаться на «железо», то есть рассчитан на 3D-акселераторы. Отдавая себе отчет в том, что «обычные» потребители не смогут играть, id Software все-таки не сомневается в успехе. Вся графика будет 24-битной, хотя и за счет некоторой потери скорости. Кроме этого, становится очень важным обьем памяти, ибо текстуры сильно разрослись.

Дистрибьютором клона Quake останется Activision.

Дешевый Xterminator

Компания Advanced Gravis объявила о выпуске в июне этого года нового игрового контроллера Xterminator. Он поддерживает до 59 программируемых функций и содержит ряд органов управления, в числе которых Proportional Directional Pad (PDP), пропорциональная «педаль газа», восьмиходовой переключатель обзора и даже "hot set switch" – специально для любителей cheat codes. Подковообразный дизайн модели получился весьма удачным, – по отзывам очевидцев новый контроллер прямо-таки вливается в руку, хотя расположение кнопок могло быть и получше. Предусмотрено также поддержка двух игроков. «Навороченная» новинка совместима с Windows95 и Windows98. Ожидаемая стоимость – всего $49.95 при гарантии 3 года (!!!). Желающие получить дополнительную информацию могут посетить сервер компании – *www.gravis.com*.

Sierra Studios: к чему бы это?

До боли известная компания Sierra Online решила, при поддержке сторонних фирм, создать элитную команду под названием Sierra Studios (*www.sierrastudios.com*). Под лучшими силами подразумеваются такие дизайнеры и разработчики, как утонченная Roberta Williams (Phantasmagoria, King's Quest), весельчак Al Lowe (Leisure Suit Larry), заводной David Lester (Caesar, Lords of the Realm), эксцентричный Raymond E. Feist (Return to Krondor) и загадочная Jane Jensen (Gabriel Knight). Базой для нового предприятия было выбрано подразделение Sierra Northwest, а в роли сторонних компаний выступили PyroTechnix и Impressions Software.

Какова цель такого «переобъединения», – сказать пока трудно. Как это отразится на качестве продукции, – сказать еще труднее. А пока в планах студии выпуск шести «полнометражных» игр: стратегическая Caesar III и трехмерный action Half-Life, приключенческие King's Quest: Mask of Eternity и Gabriel Knight III: Blood for the Sacred, Blood for the Damned, аркадно-космическая Homeworld и ролевая Return to Krondor. Все шесть должны появится на рынке уже этой этой осенью.

Sentinel: Хорошо забытое новое или Сиквел через 13 лет

Игроки нового поколения уже вряд ли помнят стратегическую игру Sentinel (автор – Geogg Crammond), ставшей «первой виртуальной реальностью» на домашних компьютерах. Она родилась в далеком 1985 и была реализована на архаичной платформе BBC Micro, после чего, проделав путь через Atari, Amiga и Sinclair Spectrum, добралась в свое время и до PC.

И лишь в этом году фирма Psygnosis решила вернуть к жизни всеми забытый хит и создать нечто подобное по духу: Sentinel Returns. Ожидается аж целых 600 уровней, ареной действий для которых будет служить сюрреалистичный 3D-ландшафт (5 основных субстанций – Земля, Вода, Воздух, Огонь и Пустота), сопровождаемый музыкой John Carpenter'а, «маэстро фильмов ужасов». Разработка звуковой дорожки возложена на английскую студию Hookstone и компьютерную компанию No Name Games. В игре будут реализованы пространственные звуковые эффекты. Игра должна появиться в августе сразу на двух платформах: PC с 3D-акселератором и Sony PlayStation.

...и снова Железнодорожный Магнат

В конце апреля компания PopTop Software объявила о том, что в разработке находится Railroad Tycoon II. Лицензию на нашумевшую игру она приобрела у разработчика, фирмы MicroProse. Ход вполне разумный – игра долгое время была в списках самых популярных, и, как известно, именно с Railroad Tycoon начал свою карьеру патриарх стратегии Sid Meyer. Новая игра будет более «навороченной» по сравнению со своим знаменитым предком. В список достоинств войдут 3D-графика, внушительный набор игровых объектов

и средств, плюс поддержка режима multiplayer. Игрокам предстоит столкнуться с усложненным менеджментом, биржевыми коллизиями и тому подобными прелестями «загнивающего капитализма». Как было заявлено, игра будет рассчитана исключительно на разрешение 1024x768 и 16- или 8-битный цвет. Появление Railroad Tycoon II ожидается к концу этого года.

Third World: Спасайся, кто может!

Компания Activision, Inc. объявила о том, что этой зимой ею будет опубликован Third World, "принципиально новый тип трехмерной RPG, несущей в себе элементы стратегии" (фирма-разработчик – Redline Games). "Отцами" новой игры, которая будет первой из трех в этой серии, стали два опытных программиста James Anhalt и Ronald Millar, за плечами которых такие хиты как Diablo, Warcraft II и MechWarrior 2. Действие будет разворачиваться в постапокалипсическом мире, где человеку придется бороться за собственное выживание, сражаясь против преступных правящих группировок и воротил темного бизнеса. По заявлению авторов игры, Third World призван обеспечить игрокам "тяжесть на душе своей угнетающей атмосферой". Отличительные черты "Третьего мира" – сочетание битвы в реальном времени, тактических действий команды в целом и персональное развитие каждого из персонажей в отдельности. Игра будет построена на базе нового движка 3D True Perspective, который обеспечит полную "трехмерность" персонажей и их окружения. Предусмотрена случайная генерация уровней и поддержка до 8 игроков одновременно. Помимо издательских услуг, Activision предоставит для поддержки Third World в Интернет свою сетевую службу ActivLink, что позволит игрокам строить свои собственные миры и даже включать дополнительные сервера в общую игровую систему.

David Lynch: Пришла пора снимать игры

Известный голливудский режиссер David Lynch, автор нашумевших cult-фильмов The Elephant Man, Blue Velvet и Twin Peaks, ныне одержим идеей покорить рынок игр для PC. Для воплощения в жизнь своего нового проекта, названного Woodcutters From Fiery Ships, он заключил соглашение с небольшой японской мультимедийной компанией Synergy Inc. Такой выбор был сделан на основе того впечатления, которое David получил после ознакомления с Gadget, последней серьезной работой Synergy. Кстати, прознав о том, что Lynch решил создать свою первую игру, многие крупные фирмы прямо-таки завалили эксцентричного кинодельца предложениями о сотрудничестве, но в конце концов остались ни с чем.

David Lynch и его собственная фирма SubStation будут работать над общей концепцией и сценарием игры, в то время как на плечи Synergy лягут разработка 3D-ядра и техническое обеспечение постановочных идей автора. Как и в фильмах, в игре значимое место будет отведено спецэффектам и музыке. Synergy также планирует включить в свою команду одного из виднейших дизайнеров Америки, но кого именно – пока неизвестно.

То, чем будет Woodcutters From Fiery Ships, пока держится в глубокой тайне. Предполагаемый срок выхода игры: конец 1999 года – начало 2000.

Тот, кто скрывался за M.A.X.

"Я убил свою дочь" — такую жуткую новость поведал членам онлайновой Группы поддержки алкоголиков один из их депрессированных клиентов. Им оказался 29-летний Larry Froistad, автор идеи игры M.A.X., одного из самых значимых проектов, осуществленных компвнией Interplay. По официальной версии, его 5-летняя дочь погибла при пожаре в его собственном доме в конце 1995 года в г. Бауман, шт. Северная Дакота. Как выяснилось, несчастный случай был преднамеренным убийством – Larry специально поджег дом с целью покончить с дочерью. Вскоре после этого он переехал к своим родителям в Сан-Диего, шт. Калифорния, где попытался устроиться на постоянную работу в Interplay (до этого он сотрудничал с этой фирмой лишь на контрактной основе). Хотя он и не был нанят, компания уцепилась за его оригинальную идею M.A.X.'а, после чего включила его в команду разработчиков и даже посвятила ему эту игру, узнав о смерти дочери. Спустя более двух лет после трагедии 27-го марта сего года не вынесший тяжести вины Larry все-таки сдался властям. Как заявил один из бывших его сотоварищей по Interplay, "Larry – талантливый и абсолютно беззлобный человек". Что грозит рвскаявшемуся чадоубийце – пока неизвестно.

Baja 1000 для PC

Red Orb Entertainment, "подопечная" фирма Broderbund Software, Inc., планирует издать гоночный симулятор Baja 1000 Racing (разработчик – Trilobyte, Inc.). Проект осуществляется под "контролем качества" со стороны компании SCORE Internbtional (*www.score-international.com*), основанной в 1972 году известным гонщиком Mickey Thompson. Компания занимается организацией регулярных заездов на выживание по труднопроходимым трассам в пустыне, среди которых и числится знаменитая гонка SCORE Tecate Baja 1000. Предоставив лицензию на детальное воспроизведение трассы, SCORE International также выдвинула условие, которое заключается в том, что игра должна стать виртуальным воплощением реальных событий и будет призвана "максимально подробно смоделировать битву между автомашиной и стихией". Baje 1000 Racing объявлена как "3D-игра нового поколения". Что за этим скрывается, было разъяснено лишь вкратце: "качественно-смоделированные полигональные автомобили будут обладать 6-ю степенями свободы и подчиняться физике 4-х независимых колес". В игре будут предусмотрены как различные виды местности (песок, грязь, снег), так и изменяющиеся погодные условия. Будут поддерживаться до 15 оппонентов, управляемых компьютером, или же до 15 игроков в Интернет. Baja 1000 Racing будет показана к концу мая на выставке Electronic Entertainment Expo (E3). Официальный сайт игры — *www.baja1000racing.com*.

Побег с Третьей планеты или Говядина - лучшее топливо для корабля

Компания Zero Entertainment официально объявила о предстоящем бета-тестировании новой научно-фантастической аркады Crop Circles: Escape From Planet 3. Вам предстоит побывать в шкуре инопланетянина, который мечтает... удрать с загадочной планеты Земля. Миссия будет состоять в том, чтобы "ускользать от надоедливых фермеров, правительственных агентов и фотографов", а также "воровать коров, которые служат... топливом для вашего космического корабля" (!?!), причем "ментальное состояние той или иной коровы непосредственно отражается на качестве топлива". Сюжет, прямо скажем, не из простых. Каково воплощение идеи Crop Circle – узнайте сами. С середины мая на web-сайте компании (*www.zeroentertainment.com/cropcircles*) можно будет найти бесплатный пре-релиз этой игры. Поддерживаемые платформы – Windows95 и Windows NT.

Electronic Arts: Россия – это серьезно

Единственной по-настоящему крупной зарубежной игровой компанией, присутствовавшей на COMTEK, оказалась Electronic Arts. При непосредственном участии российской компании SoftClub — официального представителя ЕА в России, была организована пресс-конференция, в ходе которой о планах ЕА поведал менеджер по экспортным продажам Питер Лотон. Назвать эти планы серьезными — несерьезно. Они эпохальны.

В настоящее время ЕА является самым мощным издателем игр на планете. В одном только EA Sports работают свыше 2000 программистов. Недавно в состав ЕА плавно влилась Fireaxis с самим Сидом Мейером, с Alpha Centauri подмышкой. Который теперь спокоен — судьба его детища — в надежных руках.

К чему это я? А к тому, что удивительные продажи полноценных коробочных игр (вспомните Wing Commander: Prophecy) по смешным ценам ~25-30$ продолжатся. Более того, в этом году три игры появятся в локализованном варианте: Simcity 3000, Populous 3: In the Beginning (да, да, название несколько изменилось) и Dungeon Keeper 2. Отныне великий и могучий вошел в список языков, которые будут поддерживаться в играх ЕА!

Руководство Electronic Arts считает российский рынок настолько перспективным, что готово вложить в его освоение и завоевание устойчивых позиций десятки, если не сотни, миллионов долларов. Похоже, что игровому бандитизму все-таки не выжить. Запланированы серьезные инвестиции организациям, проводящим антипиратские акции (вторым крупным партнером в этом деле выступает компания SONY).

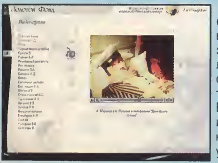
"На сладкое" Питер Лотон предложил видеоролик и немного информации о новейшем игровом проекте компании — real-time стратегии Small Soldiers, не забыв уточнить, что присутствующие стали первыми из журналистской братии, с кем ЕА поделилась этими сведениями.

Разработчиком игры выступает DreamWorks Interactive, в ее основе — находящийся в стадии съемки фильм (совместная постановка DreamWorks Pictures и Universal Pictures) с одноименным названием.

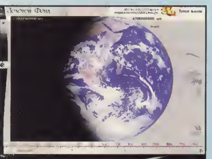
В главной роли — Томми Ли Джонс. Сюжет закручен вокруг истории о том, как военный подрядчик ударился в производство игрушек. В результате в его игрушечных солдатах оказался высокотехнологичный чип, в котором сохранились разного рода остатки военных технологий. Смышленые коротышки (ростом около 30 сантиметров) обрели сознание и заявили, что они — элитные бойцы (Commando Elite). И тут же проидентифицировали противника — Горгонитов. Подробности не за горами.

Мультимедийность как она есть

В России издана новая мультимедийная энциклопедия — Иллюстрированный Энциклопедический Словарь (ИЭС). Не успев "засветиться", диск уже вошел в историю, став обладателем Гран-при на выставке «Энциклопедии – Словари – Справочники `98» в номинации «Лучшее мультимедийное издание».



Впечатляет объем содержащегося в ИЭС материала: здесь собраны целых три издания – собственно ИЭС, толковый словарь Владимира Даля и Энциклопедический Словарь Брокгауза и Ефрона, который представлен тематической выборкой. Помимо текста и иллюстраций, словарь содержит видеоархив, размещенный на отдельном CD. Купившему все это удовольствие компания Гласнет предоставляет бесплатный пятичасовой доступ в Internet (пакет программ для подключения к Сети прилагается).



Для пользователя ИЭС доступ к Internet окажется очень кстати — предусмотрена возможность онлайнового обновления базы данных энциклопедии. Вдобавок, если что-либо из прочитанного (просмотренного, прослушанного), покажется недостаточным, можно будет воспользоваться встроенной поисковой системой, и тогда вашим словарем станет вся Сеть.

Оформлен словарь превосходно. Меню радует глаз, на дальнем плане видны всевозможные произведения искусства и исторические личности. Надоевшая операционная система старается не попадаться на глаза. Для упрощения работы со статьями предусмотрена возможность создания тематических разделов. Встроена интуитивно понятная и мощная поисковая система по материалам словаря. Поиск по ключевому слову выдаст список всех статей, в которых оно упоминается. Кроме того, гипертекстовые ссылки позволяют одним щелчком мыши на выделенном слове перейти на соответствующую статью.

После запуска словаря встроенный календарь сообщит, кто в этот день родился и какие исторические события произошли.

В состав словаря также вошли такие полезные дополнения, как библиотеки звуков, музыки, интерактивные географические карты, то есть все то, что до этого присутствовало только в специализированных тематических изданиях. В чем — в чем, а в мультимедийности ИЭС действительно не откажешь.

Конечно, не существует абсолютно идеальных вещей, парочка недостатков нашлась и здесь. Звуковые и музыкальные фрагменты могли бы быть и покачественнее (при нынешних-то алгоритмах сжатия), а меню настроек – поудобнее... Но это все так, мелочи.

Иллюстрированный Энциклопедический Словарь окажется очень полезен для тех, кому нужно много информации, а Словарь Брокгауза и Ефрона не по карману. Хотя его можно купить и просто так – полюбоваться... Ибо есть на что.

Аскер

Громадье планов компании Nikita

На стильном сайте *www.nikita.ru* появилось несколько страничек, посвященных разрабатываемым фирмой проектам. Среди анонсированных игр: "Шестое измерение", "Бармалей 99", "Полная труба", "Железная стратегия", "Twigger 3D" и "Паркан 2". Приятно видеть столь мощную линейку разноплановых продуктов в родном Отечестве. "Навигатор" обязательно расскажет о ходе этих разработок подробнее в ближайших номерах.

Аллоды залатчены

На сайте компании Nival появился патч к недавно выпущенным "Аллодам". Оперативно сработано, ничего не скажешь. Скачать "заплатку" можно по адресу

http://www.nival.com/index_r.htm. Исправлены ошибки, связанные с аппаратной акселерацией звука на старших моделях SoundBlaster и обработкой нескольких некорректно работавших заклинаний. Также оптимизированы некоторые моменты, связанные с игрой по сети.

Дальнобойный чемпионат

Это было нужно видеть. Посреди вполне компьютерной выставки COMTEK стоял огромный МАЗ, вокруг которого с утра пораньше начинала собираться небольшая, но постоянная толпа. Причина столь пристального внимания посетителей выставки была проста и понятна – МАЗ представлял собой импровизированный стенд для проведения чемпионата по игре "Дальнобойщики". Все желающие (в порядке живой очереди) пыхтели за баранками виртуальных грузовиков, в надежде добыть главный трофей дня – заветную коробку с игрой (и кепкой, между прочим). А сделать это было совсем не просто, т.к. в каждом заезде принимал участие грузовик, основной

целью которого было не добраться до финиша, а помешать это сделать остальным. Неудачники могли приобрести игру не отходя от стенда, впрочем, желающие могли приобрести не только игру, но и сам МАЗ. Странно, но таковых не нашлось, несмотря на обещание продавцов присовокупить к покупке несколько фирменных кепок.

Агентура

Разработчики компании Auric Vision вошли во вкус – вслед за более, чем благосклонно принятым ГЗГ'ом грядет выпуск еще одной юморной игры с интригующим названием "Двойной агент". Вам предстоит попробовать себя в роли шпиона, которому перед выходом на пенсию поручают последнее задание. К работе вам не привыкать, как-никак за плечами почти пять десятков успешно выполненных миссий. Но *таких* сложностей вы, конечно же, не ожидали... Другой проект компании – Z.A.R. начал обрастать организованными поклонниками. В настоящее время уже появилось два отечественных клана:

http://wdstudio.ptt.ru/friends/appelsin/ и http://pf.quake2.ru/ZAR/.

ДОКА Медиа

В середине апреля компания ДОКА Медиа объявила о том, что отпечатанный в начале года трехтысячный тираж специального издания "Противостояние. Военная хроника" продан полностью. Ориентируясь по отзывам покупателей, компания планирует летом выпустить еще один тираж. Общее количество копий "Противостояния" на данный момент перевалило за 25000.

В рамках сотрудничества с компанией Europress достигнуто соглашение о локализации и издании в России красивой трехмерной аркадной игрушки Plane Crazy (в русском варианте – "Аэро-Мания").

Запланирован повторный тираж стратегии "Третий Рим". При его подготовке будут учтены пожелания дистрибьюторов об изменении оформления внешнего вида коробки.

Новости подготовил
Spellbound

INTERNET TOP 100

Место	Недель в чарте	Название игры	Разработчик/Издатель	Жанр
1	4	Starcraft	Blizzard	RTS
2	2	Total Annihilation	Cavedog/GT	RTS
3	20	Quake 2	Id/Activision	3D Action
4	28	Age Of Empires	Ensemble/Microsoft	RTS
5	29	Fallout	Interplay	RPG
6	7	Battlezone	Activision	3D Action
7	76	Heroes of Might & Magic 2/add-on	New World/3DO	Strategy
8	24	The Curse of Monkey Island	LucasArts	Quest
9	69	Diablo	Blizzard	RPG/Action
10	23	Fifa (Road To World Cup 98)	EA Sports/Electronic Arts	Sports
11	**14**	**Gag**	**Auric Vision**	**Quest**
12	25	Grand Theft Auto	DMA/BMG/Asc	AutoSim
13	19	Wing Commander (Prophecy)	Origin/Electronic Arts	SpaceSim
14	29	Dark Forces 2/Add-on	LucasArts	3D Action
15	75	Master of Orion 2	MicroProse	Strategy
16	5	Star Wars/Supremacy (Rebellion)	LucasArts	Strategy
17	23	Tomb Raider 2	Eidos	Action/Adventur
18	113	Civilization 2/Fantastic Worlds	MicroProse	Strategy
19	45	Carmageddon	Stainless/SCI/Interplay	Action/AutoSim
20	1	Might and Magic 6	3DO	RPG
21	44	Dungeon Keeper	Bullfrog/Electronic Arts	RTS
22	75	Command & Conquer/Add-on (Red Alert)	Westwood	RTS
23	26	Riven (The Sequel To Myst)	Cyan/Red Orb	Quest
24	23	Myth (The Fallen Lords)	Bungie/Eidos	Strategy
25	23	Blade Runner	Westwood/Virgin	Quest
26	27	Entrepreneur	Stardock	Strategy
27	**6**	**Parkan (The Imperial Chronicles)**	**Nikita**	**Action/Sim**
28	40	X-Com 3 (Apocalypse)	Mythos/MicroProse	Strategy
29	28	Gettysburg	Firaxis/Electronic Arts	Wargame
30	19	Worms 2	Team 17/MicroProse	Logic Arcade
31	32	Dark Reign (The Future of War)	Auran/Activision	RTS
32	30	Ultima Online	Origin/Electronic Arts	RPG
33	29	Imperialism	Frog City/SSI/Mindscape	Strategy
34	92	Quake/add-on	Id/GT	3D Action
35	52	X-Wing vs. Tie Fighter	Totally/LucasArts	SpaceSim
36	22	F1 Racing Simulation	Ubi	AutoSim
37	4	Warhammer (Dark Omen)	Electronic Arts	Wargame
38	31	NHL 98	EA Sports/Electronic Arts	Sports
39	21	Seven Kingdoms	Enlight/Interactive Magic	RTS
40	127	Stars! 2	Star Crosses/Empire	Strategy/PEB
41	60	Magic/Add-ons (The Gathering)	MicroProse	Strategy/RPG
42	3	Die By the Sword	Treyarch/Interplay	3D Action
43	30	Lands of Lore (G. of Destiny)	Westwood	RPG
44	84	The Elder Scrolls (Daggerfall)	Bethesda/Virgin	Action/RPG
45	43	Links OS/2	Access/Stardock	Sports
46	20	Lords Of Magic	Impressions/Sierra	Strategy
47	27	Panzer General 2	SSI/Mindscape	Wargame
48	32	Hexen 2/Add-ons	Raven/Activision	3D Action
49	38	Warlords 3 (Reign of Heroes)	SSG/Red Orb	Wargame
50	28	Uprising	Cyclone/3DO	Action/Strategy
51	57	Interstate '76/Arsenal	Activision	Action/AutoSim
52	104	Duke Nukem 3D/add-ons	3D Realms/GT	3D Action
53	29	Incubation (Time Is Running Out)	Blue Byte	Action/Strategy
54	71	Privateer 2 (The Darkaning)	Origin/Electronic Arts	SpaceSim
55	47	Moto Racer	Delphine/BMG	MotoSim
56	9	Balls of Steel	Wildfire/Pinball Wizards	Arcade
57	3	High Heat Baseball 99	Team .366/3DO	Sports
58	25	NBA Live 98	EA Sports/Electronic Arts	Sports
59	54	Need for Speed 2/Special Edition	Electronic Arts	RaceSim
60	71	Trials of Battle	Shadowsoft/Stardock	3D Action
61	48	Capitalism Plus	Enlight/Interactive Magic	Strategy
62	22	Warhammer (Final Liberation)	SSI/Mindscape	Wargama
63	41	The Last Express	Smoking Car/Broderbund	Adventure
64	3	M1 Tank Platoon 2	MicroProse	Simulation
65	98	The Settlers 2/Die Siedler 2	Blue Byte	Strategy
66	8	Tex Murphy (Overseer)	Access	Quest
67	20	SubSpace	Burst/Virgin	Action
68	5	F-15	Jane's/Electronic Arts	Flight Sim
69	26	Zork (Grand Inquisitor)	Activision	Quest
70	23	Championship Manager 97/98	Eidos	Sports
71	1	Triple Play 99	EA Sports	Sports
72	4	Ultim@te Race Pro	Kalisto/MicroProse	AutoSim
73	126	Warcraft 2/add-on	Blizzard	RTS
74	81	Avarice (The Final Saga)	CSS/Stardock	Quest
75	112	Descent 2	Parallax/Interplay	3D Action
76	43	Little Big Adv. 2/Twinsen's Odd.	Activision	Adventure
77	26	Close Combat (A Bridge Too Far)	Atomic/Microsoft	RTS
78	68	M.A.X.	Interplay	Wargame
79	17	I-War	Optical/Infogrames/Ocean	Strategy
80	25	Abe's Oddysee	Oddworld/GT	Quest/Arcade
81	23	Birthright	Sierra	RPG/Wargame
82	56	Emperor of the Fading Suns	Holistic/Segasoft	Strategy
83	1	Allods (Sealed Mystery)	Nival/Buka	RPG/RTS
84	80	MechWarrior 2 (Mercenaries)	Activision	Action
85	24	Pax Imperia (Eminent Domain)	Heliotrope/THQ	Stratagy
86	2	Black Dahlia	Take 2/Interplay	Quest
87	1	Forsaken	Acclaim	3D Action
88	19	Atlantis	Cryo/Interplay	Quest
89	23	Steel Panthers 3	SSI	Wargama
90	93	World Circuit Racing/F1	MicroProse	AutoSim
91	23	Longbow 2	Jane's/Electronic Arts	Flight Sim
92	17	F22 (Air Dominance Fighter)	DID/Ocean	Flight Sim
93	20	Dark Earth	Kalisto/MicroProse	Quast
94	53	Vigilance on Talos V	PolyEx	Arcade
95	13	Flight Simulator 98	Microsoft	Flight Sim
96	68	Crusader (No Regret)	Origin/Electronic Arts	Action
97	2	Queen (The Eye)	Electronic Arts	Quest
98	19	Command & Conquer (Sole Survivor)	Westwood/Virgin	RTS
99	15	Realms of the Haunting	Gremlin/Interplay	3D Action
100	1	Hardball 6	MindSpan/Accolade	Sports

Internet Top 100

на основе Internet PC Games Top 100, Выпуск 279, 4 мая (c)1998 World Charts Foundation
http://www.worldcharts.com

ACTION
•
ARCADE

Страница редактора

Одна случайная мысль, которая создала жанр

Сейчас очень модно жаловаться на засилье клонов. Жанры переживают упадок, разработчики мельчают... Особенно достается 3D-action.

Вполне естественно. Этот жанр с самого начала не предполагал колоссального разнообразия. Ну что тут можно сделать нового? Вид от третьего лица, Inventory, монстры, которых можно убивать по частям — все это лишь косметические изменения, которые принципиально ничего не меняют. Как ни крути, а основа любого трехмерного шутера — это принцип «беги-вперед-и-убей-их-всех». И изменить здесь уже ничего нельзя.

Ага, скажете вы ехидно, а как же NPC в Half-Life? А сюжет в Jedi Knight? А тактические командные действия в Outwars? А...

А никак, не менее ехидно отвечу вам я. Все вышеперечисленные новшества не входят в рамки жанра 3D-action, и такие игры занимают пограничную позицию между 3D-action и RPG, 3D-action и RTS, 3D-action и quest.

Начинается смешение жанров.

Смешать пару-тройку жанров — это единственный способ на сегодняшний день избежать обвинений общественности в копировании другой игры. А так ли уж права общественность, желая получать каждый раз игру, созданную на основе совершенно новой идеи?

Требуя каждый раз от разработчиков чего-либо принципиально нового, мы заставляем их пытаться сделать что-нибудь, чему еще в мире нет аналогов. Грубо говоря — они каждый раз должны придумывать свой собственный жанр. А это, как мне кажется, нереально.

На мой взгляд, все возможные жанры, кроме одного, уже сформировались. А этот, еще не возникший жанр, — это имитация человеческой жизни в целом, и если когда-нибудь выйдет игра, которую можно будет отнести к этому жанру, то все остальные игры автоматически исчезнут. В них просто отпадет необходимость.

Более того — этот жанр (назовем его, к примеру, жизнесимулятор) будет представлен только одной игрой, так как нет смысла делать две идеальные игры. Это будет та самая пресловутая «виртуальная реальность», появление которой расколет мир на два лагеря — одни останутся «здесь», а другие уйдут «туда». Но в обозримом будущем нам такая игра не светит, поэтому пойдем дальше по узкой тропинке рассуждений.

Нет ничего страшного ни в смешении жанров, ни в строгом следовании их канонам. Плохо другое — сейчас многие, не обладая ни талантом, ни способностями, хотят сделать игру. И совершенно неважно, будут в этой игре смешаны жанры или нет. В любом случае получится плохая игра.

До сих пор никто еще не обвинил Id Software в том, что они делают клоны. А почему? Ведь цепочка Wolf3D — Doom —Doom2 —Quake —Quake2 — это серия игр, которые принципиально различаются только движками. Ну, это игры одной компании, скажете вы. Хорошо, а Heretic, Hexen1&2? Про любимого многими Дюка я вообще молчу.

Нет ничего страшного в многократном использовании одной идеи, если каждое следующее повторение делается на качественно новом уровне.

Но идея-то одна! Это та самая мысль, пришедшая много лет назад в голову кому-то из Id Software, дает нам всем сегодня возможность побегать ночами по темным коридорам, гоняясь за киборгами и горгульями.

Данила Матвеев aka Demien
demien12@hotmail.com

3Dfx как средство реинкарнации игр

Введение. Часть первая. Железо

Упоминание 3Dfx в системных требованиях к игре сразу настраивает на серьезный лад. Ожидаешь, что сейчас игрушка запишет мегов 300 на винчестер, ругнется на 16 Mb RAM, пожалуется на сидюк, но потом, почуяв 3Dfx, смилостивится и заиграет, поражая воображение сидящего перед монитором богатством красок и количеством полигонов на квадратный сантиметр экрана.

До сих пор делать поддержку 3Dfx'а в игрвх решались только группы разработчиков и то при условии, что это дорогостоящий проект, для которого ну ничего не жалко. А для уже выпущенных игр патчи с поддержкой 3Dfx приходилось ждать буквально годами. Как пример, достаточно вспомнить Blood, патч к которому появился месяц назад и нагло заявил, что для работы ему нужно 64 Mb RAM . Несколько дней народ чесал репы — как так: движок Build и только на 64 мегах работает?!!! Через несколько дней вышел патч к патчу (!), который решал проблему. Теперь Blood с 3Dfx идет на 32 мегах... Прогресс!

Это я к тому, что до недавнего времени поддержка 3Dfx была чем-то вроде реверанса в сторону игроков: вещь, дескать, необязательная, но для вас мы готовы на все... Такое положение вещей не могло сохраниться долго, и оно не сохранилось. 3Dfx пошел в массы. Продавцам «железа» пришлось даже разучить словечко из коммунистического прошлого. И слово это — «дефицит».

Ускорители сметали с прилавков не только в богатом «забугорье», но и у нас. Через пару недель после появления Monster'a в Москве он стал раритетом, а цена подскочила со 170 до 220 долларов! Но, несмотря на сложности в приобретении, уже через три месяца 3Dfx стал стандартом. Аминь.

Существует закон компьютерного мира — как только что-то (неважно, что именно — операционная система или 3D-ускоритель) становиться стандартом — немедленно появляются энтузиасты, которых хлебом не корми, но дай что-нибудь для играющего народа сделать. 3Dfx просто не мог остаться за пределами внимания «народных умельцев».

Он и не остался.

Часть вторая. Человеческий фактор

Однажды в несколько светлых голов почти одновременно пришла Идея. Она была проста, как все гениальное. Что, если взять старую игру, в которую несколько лет назад играли практически все, да и переписать ее под 3Dfx? Вроде пустячок, а всем приятно: игроки — играют, а человек, который ее под 3Dfx переписал, получает некоторую известность. Сказано — сделано.

И все было бы хорошо, если некоторые из «светлых голов» не переоценили своих возможностей или способностей, а может, и того и другого. Большая часть этих самоделок вообще отказалась у меня работать, а те, что заработали... Пара игрушек действительно сохранила все очарование того времени, когда 386 был пределом мечтаний, а игры писались не ради графики, а ради того самого загадочного gameplay, точное определение которому еще никто так и не дал. У этих игр потрясающая играбельность, и их возрождение на современном техническом уровне можно только приветствовать. А остальные — просто мусор, который к тому же и компьютер «вешает» при первой возможности.

Ниже описаны несколько игр, в которые действительно можно некоторое время поиграть, не опасаясь за здоровье Windows 95 или за свое собственное. Те игры, которые отказались работать вообще или работали криво, я с негодованием отвергаю. Кучка глюков — это еще не игра. Если авторы хотят, чтобы в их игры играли — пусть лечат ошибки.

А теперь подробнее о том, что удалось запустить.

Missile Command

Написал эту игрушку некий Стюарт Скендретт (Stuart Scandrett). Идея игры очень проста — необходимо защищать город от падающих с неба баллистических ракет, управляя единственной оставшейся «на ходу» противоракетной установкой. Так как скорость полета противоракетных снарядов невелика, да и количество их ограничено, нужно стрелять с упреждением, рассчитывая точку встречи ракеты и снаряда. В игре 20 миссий и несколько видов неприятельских ракет. Иногда с неба падают и астероиды, которые вообще нельзя уничтожить. В help'е по этому поводу сказано, цитирую: «Уничтожить астероиды вы не можете, попытайтесь просто игнорировать их:».

Графика в игре сделана на вполне современном уровне. Симпатичный фон, смена времени суток, а небо! Как это ни парадоксально звучит, но в игре размером в полтора мегабайта небо отстает по качеству текстур только от неба в Unreal'е.

Есть в игре и звук. Вполне приличный, надо заметить. И тут не поленился Stuart Scandrett — сделал нормальные эффекты. Молодец!

Играбельность потрясающая! Я просидел за ней сорок минут, потом уговорил себя взяться за статью... и через двадцать минут продолжил играть, уговаривая себя, что прежде чем писать об игре, ее нужно освоить.

Missile Command стоит держать на компьютере. Удовольствие, которое она может доставить несоизмеримо с занимаемым дисковым пространством. Рекомендую!

BD-2000

Очередная разновидность Pacman'a. Бегаем по лабиринту, собираем яблоки, делаем подкопы под камнями, спасаемся от врагов. Никаких новых возможностей в игре нет. 3Dfx нужен только для плавности графики. Добротная переделка, но ничего особенно интересного.

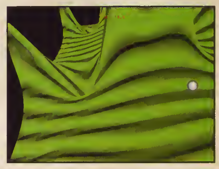
Rally Sprint

Опять гонки на очень маленьких машинках по слегка текстурированной местности. Графика проста до неприличия, управление неудобно до безобразия. Обыграть компьютерных оппонентов нет никакой возможности — их коробочки, простите, оговорился, машинки не заносит на поворотах, а вашу заносит. Все это в сочетании с управлением, рассчитанным на осьминога делает игру практически непроходимой.

Есть возможность игры вдвоем на одной трассе. Шесть положений камеры, из которых реально можно использовать только одно — «вид сверху», так как остальные несколько искажают перспективу. При попытке выйти в Windows во время незаконченного заезда Rally Sprint намертво «вешает» компьютер. Рекомендуется желающим выместить на чем-нибудь свою злобу.

Crazy Marbles!

Очень странная игра. Нужно провести мячик через поле с холмиками и дырками, не попадая в дырки. На прохождение одного уровня дается 45 секунд. Если провалиться в дырку, то 5 секунд теряются. Все.



Уровни достаточно незатейливые (см. скриншот). Что эта игра развивает — непонятно, так как пройти уровень, можно только запомнив, где какая дырка расположена. Crazy Marbles! Можно оставить на винчестере, только чтобы озадачивать незваных гостей. То, что гости озадачатся, я вам гарантирую.

Маленькая деталь – все это действо происходит под музыку из фильмов о Джеймсе Бонде. Что бы это значило?

Что день грядущий нам готовит...

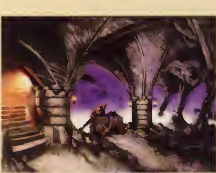
Что ж, будем считать, что первый блин комом. Но вскоре последует и второй, и третий... Кто знает, может быть через полгода мы будем наслаждаться Color Lines с поддержкой 3Dfx. Хотя, на первый взгляд, появление подобного рода творений не означает ничего важного, на самом деле это признак того, что эра 3D наступила. И мы все оказались под ее тяжелой пятой.

P.S. Меня, например, это жутко радует!

Данила Матвеев
aka Demien

Akolyte

Жанр 3D–action с элементами RPG
Издатель Ionos
Разработчик Revenant
Срок выхода октябрь 1998 года
Windows 95



Вы обратили внимание, что в последнее время разработчиков потянуло на мистику? Мистика проникла даже в такой лазерно–космический жанр, как 3D–action, и игры теперь начинаются не с традиционного «Инопланетяне решили всех уничтожить», а с чего–нибудь торжественно–напыщенного, вроде «Ну вот, Боги опять передрались, и только вы в силах вызвать милицию». Видимо, мода такая.

Зло нельзя уничтожить. Древнее предсказание гласит, что настанет день, когда Хозяева Тьмы восстанут против Светлых Богов и нарушат баланс сил Добра и Зла во вселенной. На всей Земле будет только один человек, который сможет остановить Армию Тьмы. Неизвестно, кого именно изберут Боги для этой ответственной миссии, но люди назовут избранника Аколайт.

Akolyte — это 3D–action с элементами RPG. В начале игры нужно выбрать одного персонажа из 4 возможных, среди которых будут две девушки. Выбранный автоматически получает статус (или воинское звание:)) Аколайта.

На протяжении всей игры ваш персонаж будет развиваться, и уровень его крутизны зависит только от вас. Игра построена таким образом, что многих схваток можно избежать, но тогда вашему не привыкшему к боям герою придется туго в финальной схватке.

В Akolyte будет около 100 различных персонажей. Но они не будут, как монстры в Quake, сидеть и ждать, пока вы соизволите заглянуть к ним. У всех есть свои дела, и многие NPC вообще не будут обращать на вас особого внимания. Например, пришли вы в шахту. Гномы мирно добывают золото и, если вы не успели сделать им какую–нибудь гадость, то не обратят на Аколайта никакого внимания. Если вернуться в эту шахту позже, то даже можно будет посмотреть, сколько золота гномы успели наковырять.

В Akolyte огромное значение придается общению героя с NPC. Многих проблем можно будет избежать, если не сразу бить NPC по голове топором, а сперва вежливо побеседовать.

Разработчики решили избежать традиционного для 3D–action деления персонажей игры на NPC и монстров. Теперь отношение персонажа к вам, любимому, во многом будет зависеть от вашего поведения по отношению к нему. Разумеется, в игре есть и однозначно враждебные NPC, но их подавляющее меньшинство.

Вооружение будет традиционным для фэнтезийных игр. Разнообразные колюще–режущие приспособления, луки, арбалеты и, конечно, магия. Обещают колоссальное разнообразие заклинаний, но подробности пока неизвестны.

Multiplayer'у в Akolyte отведена особая роль. При игре «вмногером» игра станет очень похожа на классическую Dungeons & Dragons, только реализованную на несколько более простом уровне и в реальном времени. Мне не совсем понятно, как собирается Revenant совместить хотя бы часть правил Dungeons & Dragons с 3D–action, но если им это удастся, то игра будет крайне популярной.

Движок Akolyte — полностью трехмерный. Поддерживаются все 3D — акселераторы, но и без аппаратного ускорения должен работать прилично. Реализованы все те эффекты, которые сейчас стали стандартом «де–факто»: освещение в реальном времени, туман, точечные источники света, прозрачные и полупрозрачные поверхности.

Звук в игре будет создавать иллюзию объема, чтобы, как сказано в пресс–релизе, «усилить эффект присутствия».

Если Revenant действительно удастся реализовать все вышеперечисленные навороты без ущерба для игрового процесса, то Akolyte станет первой игрой, в которой будут гармонично сочетаться два жанра. Но, скорее всего, какой–то из жанров возобладает, причем у 3D–action шансов больше. Если это произойдет, что мы получим красивый аркадный файтинг в стиле Nightmare Creatures, что, на мой взгляд, тоже неплохо.

Данила Матвеев aka Demien

Klingon Honor Guard

Жанр	3D–action
Издатель	MicroProse
Разработчик	MicroProse
Срок выхода	4–й квартал 1998 года
	Windows 95

Возрадуйтесь, поклонники космического сериала Star Trek! В семействе игр на Star Trek'овскую тему ожидается прибавление. Компания MicroProse разрабатывает 3D–action под названием Klingon Honor Guard, целиком и полностью основанный на этой «мыльной опере».

Действие в игре начинается, когда игрок, готовясь стать охранником, проходит усиленные тренировки под руководством Курна, сына Мога и брата Ворфа. Но последняя тренировочная миссия прерывается внезапным вторжением убийц, которые нападают на Верховный Совет Клингона и совершают попытку убить лидера Совета, Гоурана. Заканчивать тренировки нет времени, и несостоявшийся охранник получает свое первое боевое задание от самого Корека, человека, который командует операцией по захвату бандитов. Необходимо, пройдя много уровней и преодолев массу препятствий, выяснить, кто несет ответственность за это вероломное нападения.

Star Trek с видом от первого лица

Вся игра просто пропитана Star Trek'ом. Дизайн уровней, NPC, которые будут попадаться по дороге, оружие — все будет напоминать о сериале. В игре 15 уровней и семь миров, где вам предстоит побывать — по 2 уровня на каждый, плюс один финальный уровень. Все миры взяты из фильма — здание Верховного Совета Клингона, родная планета Клингонов, тюремная планета Рура Пент, космические корабли различных рас, космические станции и т.д.

Оружие

В игре будет девять различных видов оружия. Четыре из них взяты из фильма, а пять разработаны специально для Klingon Honor Guard. В начале игры вы будете располагать кинжалом D'k tagh и Disruptor Pistol. По мере прохождения игры вы найдете Bat'Telh — здоровенное стреляло, которым постоянно пользовался Ворф в фильме, Assault Disruptor — аналог «super shotgun» из Quake и Particle Disruptor Cannon, который «будет разносить ваших противников на молекулы по всему помещению». Предмет особой гордости разработчиков — некое «умное оружие», которое будет находить врага, убивать его и самостоятельно возвращаться к хозяину. Состав остального вооружения пока не разглашается.

Насмотревшись на Jedi Knight, разработчики решили ввести в игру бои на ножиках. Когда игрок подойдет на достаточно близкое расстояние к оппоненту, автоматически включится кинжал D'k tagh, которым и придется кончать врага. Только непонятно, что, враг тоже бросит все оружие и схватится за нож?

Будем валить инопланетян!

В Klingon Honor Guard нет такого понятия, как «briefing». Детали конкретного задания придется выяснять по ходу дела уже на уровне, беседуя с многочисленны-

ми NPC. Иногда надо будет найти некоего товарища до того, как его шлепнут посланцы заговорщиков, или вытащить NPC из тюремной камеры, чтобы просто уточнить, куда бежать дальше. Но это будет непросто — враги будут мешать вам изо всех сил.

Сила противников возрастает вместе с уровнем. Вначале вы будете сражаться только с рядовыми заговорщиками, и только у них можно узнать, где обитает народ чином покрупнее. И так все пятнадцать уровней.

Почти все враги взяты из фильма. Сражаться придется с несколькими разновидностями каждой из пяти рас: Klingons, Andorians, Droids, Chalnoths, Lethians. Помимо них ожидается еще с десяток оригинальных монстров (оригинальных — в смысле их в фильме не было). Каких именно — пока не говорят.

Врагов обещают умных. Как обычно. Джей Ласс (Jay Luss), продюсер Klingon Honor Guard, говорит: «Наша модель AI идеально подходит для 3D–action. Монстры научатся подбирать места для засады, криками предупреждать товарищей об

опасности, звать подкрепление в случае необходимости и обсуждать по рации различные варианты вашего уничтожения. Это значит, что ВСЕ монстры на уровне, независимо от их положения, узнают о вашем местонахождении через несколько секунд после того, как вас заметит один из них.

Каждая раса будет обладать собственной моделью поведения. Например, при одинаковом уровне повреждений у Andorians и у Klingons, первые смоются за аптечкой, а вторые будут драться до смерти — их или вашей.

Multiplayer

Говорят, что при игре «вмногером» Klingon Honor Guard сильно смахивает на Quake 2. Играть можно по модему, сетке и Интернет. Поддерживается deathmatch и cooperative режимы. Можно будет выбирать героя из нескольких рас. Будут и девчушки.

Unreal'ов ребенок

Klingon Honor Guard делают на движке от Unreal'a. Движок, не побоюсь этого слова, лучший за всю историю 3D–action. Движок Квака — это очень хорошо, но альфа–версия Unreal'a на мощной машине смотрится лучше на порядок. А что там будет в релизе, мне и представить сложно!

Технические требования пока не объявлены, но, учитывая происхождение движка, 3Dfx как обязательное условие для нормальной игры гарантировать можно уже сейчас.

Данила Матвеев aka Demien

HERETIC II

Жанр	3D-action с элементами RPG
Издатель	Activision
Разработчик	Raven Software
Дата выхода	декабрь 1998 года
	Windows 95

Вначале был Heretic. Потом появились один за другим Hexen1&2 и Portal of Praevus — add-on ко второй части Hexen. В недалеком будущем появится Heretic 2.

Почему Heretic 2, а не Hexen 3? А потому, что события в обоих Hexen'ах произошли почти на тысячу лет позже событий, описанных в Heretic. А действие в Heretic 2 начинается сразу после окончания первой части сериала.

В отличие от Hexen'a, в Heretic 2 будет только один персонаж — эльф по имени Корвус (Corvus). После уничтожения D'Sparil, главного плохого в Heretic'e, Корвус отправился путешествовать (не по своей воле, но тем не менее). Вернувшись, Корвус с неподдельным удивлением обнаружил, что пока его не было дома, кто-то планомерно уничтожал его страну. Эльф решил, что это не есть хорошо. И тогда такая каша заварилась!

Heretic 2 — это 3D-action с видом от третьего лица. Но это не означает, что игра будет похожа на Tomb Raider. Просто разработчики считают, что вид от третьего лица наиболее удобен для наблюдения графических изысков, которыми игра будет буквально нашпигована.

Камера будет отслеживать перемещение героя, как в Jedi Knight, но алгоритмы ее поведения значительно усовершенствованы. Камеру можно будет зафиксировать в определенном положении по отношению к персонажу (например, за спиной), и она не будет проваливаться сквозь стены!

Игра состоит из 25 уровней. Дизайнеры из Raven Software обещают тщательно сконструировать уровни, дабы избежать проблем с нахождением какой-нибудь незаметной кнопки.

Наконец-то нас выпустят из катакомб и маленьких внутренних двориков на свежий воздух. Игроку придется побывать в трех городах и огромном количестве различных подземелий и замков. Сюжетная линия будет развиваться на протяжении всей игры, а дизайн уровней имеет непосредственное отношение к сюжету.

Чтобы игроку было легче ориентироваться в происходящем, в Heretic 2 будут как видеовставки, так и ролики, сделанные на движке игры.

Окружение будет отличаться завидной степенью интерактивности. Большинство предметов можно будет ломать, пинать, кидать и т. д. Правда не сказано, будет ли это «псевдоинтерактивность», как в Duke Nuk'em, где действительно можно было в нескольких местах взорвать стену, но фактически это были просто замаскированные под стену двери, или же возможность воздействия на предметы окружения будет реализована на уровне движка. Причем, вероятно, взаимодействовать с окружением сможет не только игрок, но и монстры.

Врагов в игре обещают 25 разновидностей. Делятся они на две большие группы — монстры и представители разных рас. Некоторые из монстров — одиночки, некоторые живут в стаях. AI монстров рассчитан в основном на командные действия против игрока, но и отдельный противник сможет причинить массу неприятностей. Правда, тогда неясно, как быть, если «грозных соперников» (так называют монстров в пресс-релизе) прибежит штук пять? Тогда они или сражаться должны в группе хуже, чем поодиночке, или игроку сразу настанет абзац. Посмотрим.

Количество рас пока не сообщается, и чем представители расы будут отличаться от обыкновенного «рта-с-ногами-и-щупальцами» тоже пока неясно.

Враги научатся стрейфиться, отпрыгивать с линии полета fireball'ов, а при необходимости будут прятаться в воду. У каждого вида противников есть свои повадки, знание которых сильно облегчит играющему жизнь. Одни монстры будут бояться воды, поэтому, в крайнем случае, можно попытаться залезть в лужу и оттуда всех расстрелять. Другие плохо слышат, поэтому к ним надо подходить сзади. Еще одни плохо нюхают, ну и так далее по списку.

Будут в игре и многочисленные NPC, с которыми можно общаться для получения информации или новых заклинаний. Помимо общения, возможно, придется выполнять их задания.

Оружие в Heretic 2 будет в основном магическое. На это есть две причины. Во-первых, магическое оружие дает больший простор для создания различных спецэффектов, которых в игре будет множество, а во-вторых, разработчики учли пожелания игроков, большинству из которых пришлось не по вкусу необходимость воевать косами, перочинными ножами и прочими топорами. Нет, холодное оружие в Heretic 2 будет, но Дэн Фрид (Dan Freed), один из руководителей проекта, сказал, цитирую: «Хотя игрок может вообще не использовать холодное оружие, обходясь исключительно магией, но и лишать игроков возможности подраться на мечах мы не собираемся».

Из RPG в Heretic 2 пришла система experience points. При частом употреблении какого-либо навыка способности героя в этой области будут расти. Соответственно, после достижения определенного уровня, Корвус сможет пользоваться все более и более мощными заклинаниями (нечто подобное, только в очень упрощенном виде, было реализовано и в Hexen 2).

Эта система будет присутствовать и в multiplayer'e. Рассматривается возможность создания аналога battle.net, где герои смогут накапливать опыт в боях между собой и с монстрами. Если это действительно будет работать, то выпуск Diablo 2 можно отменять:).

Heretic 2 делается на основе сильно переработанного движка Quake 2. Игра поддерживает 16-битный цвет даже без 3D-ускорителя, но в этом случае разработчики затрудняются даже приблизительно назвать конфигурацию компьютера, на котором Heretic 2 будет работать нормально. А вообще, игра рассчитана на ускорители уровня Voodoo 2. В ней будут реализованы все визуальные эффекты, на которые способен движок Quake 2 плюс несколько новых примочек, которые пока держатся в секрете. Особое внимание уделяется визуальному оформлению оружия (см. скрины). Согласитесь, что подобных эффектов еще не было нигде.

Создание второй части Heretic'a можно только приветствовать. Из серии Heretic — Hexen — Hexen2 — H2:Portal of Praevus самой интересной был, несомненно, Heretic. Во всех остальных дизайн уровней мог отпугнуть даже самого фанатичного игрока.

Если в Heretic 2 уровни будут сделаны по тому же принципу, что и в первой части, то успех ему обеспечен. Игра, представляющая собой сочетание фэнтезийного мира с качественным action и реализованная на хорошем движке, не может быть неинтересной.

Данила Матвеев aka Demien

DESCENT III

Жанр: 3D–action
Издатель: Interplay
Разработчик: Outrage Entertainment
Дата выхода: декабрь 1998 года
Windows 95

Несколько месяцев назад компания Parallax разделилась на две независимые группы разработчиков, каждая из которых теперь занимается созданием собственной игры. Volition Incorporated делает Descent: Free Space — космический симулятор, а Outrage Entertainment звнимается развитием идеи «коридорной» войны, реализованной в первых двух Descent'ах. Соответственно, игра называется Descent III.

Предыстория к игре пока не обнародована, но известно, что сюжетная линия будет развиваться на протяжении всей игры. Каждый уровень — это «глава из захватывающей повести, имя которой — Descent III».

Больше не будет тупых головоломок типа «Нужно найти три ключа, взорвать реактор и так восемь раз». Каждое задание — это маленький квест, решение которого потребует от игрока не только хорошей реакции, но и сообразительности. Более того, задания тесно связаны с сюжетной линией игры, поэтому с результатом своих действий можно будет столкнутся как в прямом, так и в переносном смысле через несколько уровней. Например, завалив вход в шахту на пятом уровне, на восьмом придется его откапывать или искать другой способ пробраться в подземелье.

Главное отличие Descent III от предыдущих Descent'ов состоит в том, что шахты тепврь открыты — можно вылететь на поверхность планеты. Но никто не заставляет вас это делать.

Каждый уровень проходится несколькими способами. Можно найти проход через шахты и не показываться на поверхности планеты вообще. Правда, разработчики этого делать не рекомендуют, так как «контраст между мрачными подземельями и освещенными заходящим солнцем холмами должен ввергнуть игрока в экстаз».:) Можно действовать только на поверхности. В общем — выбор за вами.

Разработчики обещают полностью интерактивное окружение. Все будет взрываться, переворачиваться и вообще, всячески потакать деструктивным наклонностям игрока. Воздействовать на местность смогут и противники, поэтому шансов быть придавленным плитой у игрока не меньше, чем у его оппонентов.

Descent III позиционируется как «однопользовательская игра с поддержкой multiplayer'а». Поэтому разработчики клянутся, что AI будет очень умным. Противники научатся осуществлять групповые атаки, устраивать засады, в случае необходимости будут отступать, заманивая игрока в ловушку. И, что самое интересное, вполне возможно все именно так и будет, потому как уже в первом Descent враги действовали достаточно разумно. Вообще, серия Descent всегда отличалась очень и очень неплохим AI, так что даже если интеллект противников останется на уровне Descent II, играть будет очень интересно.

Набор врагов стандартный — роботы, роботы и еще раз роботы. В игре их около 30 разновидностей, и у каждого вида будет своя тактика ведения боя. Помимо боевых роботов в игре сохранятся Thief и Guide Bot из Descent II. Приятно.

А вот игроку будут доступны только три разных корабля. Это немного, но разработчики обещают компенсировать малочисленность флотилии разнообразием оружия. Сохранена система апгрейдов оружия, которая заключается в том, что поднятый пять раз пулемет становится чем-то, что совсем не похоже на первоначальный вариант этого оружия.

Подчиняясь веяниям времени, Outrage Entertainment сделала несколько вариантов multiplayer'а. Будет deathmatch, Capture the Flag и даже Team Fortress. К игре будут прилагаться карты для многопользовательских баталий. Играть можно будет по модему, Internet и локальной сети.

Несмотря на то, что разработчики явно считают multiplayer просто довеском к однопользовательской игре, возможно именно многопользовательская игра сделает Descent III хитом. Ибо если в игре будет сбалансированное оружие, то никто не откажется погонять товарища в трех измерениях, да еще при таком графическом исполнении.

Как, я еще ничего не сказал о графике?! Странно. Графика Descent III заслуживает, чтобы о ней хотя бы упомянули.:) Игра делается на движке производства Outrage Entertainment, который поддерживает все мыслимые и немыслимые спецэффекты. Динамическое освещение, туман, дождь, огонь, дым, прозрачные поверхности — все это уже стало стандартом, но еще не было реализовано на должном уровне ни в одной игре. Вполне возможно, что Descent III станет первой «коридорно-летательной» игрой, в которой все это проявится. Движок полностью трехмерный, никаких спрайтов. Модель роботв состоит в среднем из 2000–4000 полигонов, что по нынешним меркам очень и очень неплохо. Игра будет поддерживать все популярные 3D–акселераторы, но должна заработать и без них. Хотя я серьезно сомневаюсь, что в Descent III можно будет нормально играть без акселератора (вспомните Quake 2, который без акселератора на P200 с трудом давал 10–15 FPS, а там, между прочим, на одну модель приходилось около 600 полигонов!), если разработчики сдержат все свои обещания.

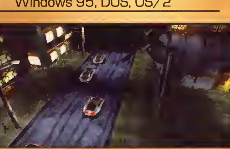
Но не в этом дело. Descent III выйдет только к Рождеству 1998 года, а к тому времени акселераторы будут так же распространены, как CD-ROM'ы сейчас (ну, может быть, почти так же:)). Поэтому разработчики поступают совершенно правильно, разрабатывая игру, технические требования которой сейчас кажутся слегка завышенными. К концу 1998 года, скорее всего, они будут в самый раз.

Данила Матвеев aka Demien

Omikron

Жанр 3D-action/adventure
Издатель Eidos Interactive
Разработчик QUANTIC DREAM
Срок выхода октябрь 1998 года
Windows 95, DOS, OS/2

У каждой команды разработчиков своя тактика разжигания интереса общественности к будущей игре. Некоторые забивают мегабайты сладостными обещаниями, что «эта игра будет просто ваще»! Некоторые отмалчиваются, а потом внезапно выдают самый настоящий шедевр.



QUANTIC DREAM поступила иначе. Просто создатели Omikron'а каждую неделю выкладывают отчет о проделанной работе, будничный тон которого никак не вяжется с тем, о чем они повествуют. И если все, о чем пишется в этих сводках соответствует истине, то у Omikron'а есть все шансы стать хитом 1998 года.

Предыстория

В далекие-далекие времена в параллельном мире, который звался Фенон, после веков кровавых сражений люди уничтожили демонов Последнего Круга. И был герой, от одного упоминания имени его содрогался даже Владыка Тьмы, Астарот. И был наречен этот герой при рождении Кушулзн.

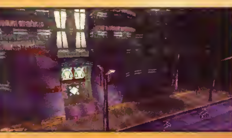
Чтобы помочь ему победить зло, все волшебники тех времен пожертвовали своими душами, и заключили их в мечь героя. И возымел тот меч такую силу, что с его помощью стало возможным заточить в темницу Астарота на веки вечные, пока не истощится заклятье, или не умрет сей демон зловредный.

Кушулзн возглавил победоносное шевствие человеческих армий и разметал Орды Тьмы. И вот настал момент, когда герой посмотрел в кровавые глаза самому Астароту, Владыке Тьмы.

И длился их бой великий семь долгих дней. И семь ночей. Долгих. И утром восьмого дня одолел герой Владыку Тьмы. После чего построил темницу и заточил в ней демона.

С тех пор никто не видел героя. Он стал мифом, легендой, которая сопровождала человечество на протяжении многих столетий. Но человеческая благодарность величина не бесконечная: через несколько тысячелетий о Кушулзне, спасителе человечества, забыли напрочь.

После схватки с Владыкой Тьмы ослабевший Кушулзн потерял сознание и упал в реку Драйн, благословенные воды которой отнесли его бесчувственное тело к берегам земли, именуемой Махахалил. И, очнувшись, понял Кушулзн, что не сможет он больше сражаться с Астаротом, ибо заключен он в темницу на веки вечные. Пока Астарот там, он бессмертен.



И стал Кушулзн ждать. Он ждал того, кто осмелится прийти к нему за волшебным мечом, чтобы вступить в последнюю схватку с Владыкой Тьмы. И текли тысячилетия — ждал Кушулзн. И протекли тысячелетия, но Кушулзн так никого и не дождался.

Миллионы лет спустя (Кушулзн все еще ждал новостей:)) Астарот, из своей глубокой темницы, начал готовиться к новому вторжению на безмятежный Фенон.

Фенон вступал в ужасную зру, когда старое солнце уже не могло отдавать планете свой живительный свет. Чтобы спастись от вечной ночи и пронизывающего холода, люди построили несколько мегаполисов, закрытых колоссальными колпаками, где и жили, не интересуясь ни судьбой соседей, ни тем, что происходит за пределами их маленького мирка. Мрак окутал души выживших.

Жизнью города управлял гигантский компьютер, в памяти которого хранилась информация абсолютно обо всем в пределах вселенной. Компьютер должен был использовать эту информацию во благо человеческой расы и помогать ей в борьбе за выживание.

Но случилось непредвиденное. Во время постройки здания для этого компьютера случайно была разрушена темница Астарота, и он обрел свободу. Астарот был очень слаб и стар, но его силы хватило на то, чтобы заставить несколько рабочих служить ему. Чтобы обрести былую силу ему были нужны души. Много душ. Но люди, населяющие его мир, не устраивали Астарота: их души умерли много тысячелетий назад. Поэтому он обратил свой взор на параллельную вселенную.

Астарот проник в главный компьютер и создал игру, в начале кото-

рой он предлагал человеку занять его тело. Если человек был слаб духом, то его душа оказывалась подчинена Владыке Тьмы. Но если человек был храбр и благороден... Астарот шел на сознательный риск, ибо человек с Земли, у которого в душе полыхает огонь, мог уничтожить Владыку Тьмы.

До сих пор все шло по плану. До начала вторжения Астароту осталось заполучить всего несколько душ.

Но тут в игру вступил...

Мир холода и интерактивности

Такова предыстория Omikron'a, игры, которую разрабатывает французская компания QUANTIC DREAM. Ваша задача: разобраться, что происходит в Феноне, узнать, как можно уничтожить Астарота и, если получится, грохнуть его.

Omikron — это 3D-action с сильными вкраплениями adventure. Действие будет разворачиваться в городе Омикрон, его подземельях и ближайших окрестностях. Попав в игру, игрок сразу встретит NPC (догадались, кто это?), который предложит свое тело для использования в качестве аватара.

Если бы у разработчиков Omikron'a был девиз, то он звучал бы так: «Даешь интерактивность!». Игрок в городе сможет делать практически все: разговаривать с персонажами, убивать их, исследовать улицы и помещения, водить любой (!) транспорт, который только найдет. Но вы не сможете обойти весь город за одну ночь: разработчики заявляют, что его реальная площадь всего лишь в несколько раз меньше Парижа! А Париж, надо заметить, приличного размера городок! И это не считая того, что в любое помещение, которое будет в городе, теоретически можно проникнуть — надо только придумать способ.

Дизайном города и помещений в QUANTIC DREAM занимается человек по имени Philip Campbel. Как, это имя ничего вам не говорит? Странно. Это же он делал уровни для Tomb Raider (хорошо, что не позвали дизайнера из Hexen II:)). Так что с лабиринтами все будет очень хорошо.

Путешествуя по городу и окрестностям, игроку придется разгадывать головоломки и защищать себя от последователей Астарота, которые будут пытаться его убить. Для защиты своего бренного аватара можно будет использовать приемы рукопашного боя или некое оружие.

Разработчики очень гордятся тем, что любую головоломку можно будет решить несколькими методами. Допустим, надо проникнуть в хорошо охраняемую комнату. Ключа нет. Что делать?

Есть несколько вариантов. Во-первых, можно найти ключ и открыть комнату, но тогда придется возиться с часовыми, которые стоят у входа в здание. Во-вторых, можно взорвать к чертовой бабушке эту дверь и попасть в комнату, но при этом могут всполошиться недруги, которые слоняются поблизости, да и динамит нужно искать.

В-третьих, можно залезть на крышу здания, прострелить пол на нескольких этажах, и спрыгнуть в комнату сверху, не потревожив вообще никого, но тогда вся публика будет ждать вашего возвращения снаружи. В-четвертых, можно что-нибудь взорвать поблизости и, когда основная масса врагов умчится выяснять, что там такое рвануло, тихо грохнуть оставшихся и проникнуть в комнату. Или если уж совсем лень ковыряться, то можно найти телепортер и просто перенестись в комнату. И так на протяжении всей игры.

Чтобы сама программа не запуталась, чего делать можно, а чего — нельзя, создатели Omikron'a сделали систему под названием Intelligent Adventure Manager или IAM. Эта штука создает проблемы в игре, и она же следит, чтобы вновь созданная проблема имела решение. Благодаря IAM игрок может решить головоломку таким способом, о котором сами разработчики даже не подозревали. Если это все будет работать так, как нам обещают, то Omikron станет самой интерактивной 3D-action всех времен и народов.

В игре будет нелинейный сюжет. То есть, как проходить игру дело ваше, никто вам не говорит, что «вот этот синенький ключ нельзя взять, пока не дернули вон тот рычажок». Можно дергать что угодно и в любом порядке. Рано или поздно это принесет свои плоды.

Душа аватара

Прогулки по Омикрону добром не кончатся. Рано или поздно какой-нибудь настырный NPC убьет ваше бренное виртуальное тело. Но загружаться не потребуется...

Когда ваше тело в Omikron'e погибает, душа остается невредимой. И вселяется в первого, кто дотронется до трупа, которым ранее пользовались вы. Но подобное нововведение не означает элементарную смену декораций, хотя внешний вид будет меняться обязательно. У игрока нет шансов найти двух одинаковых NPC — только лиц трудолюбивые разработчики сделали около 60000! А каждое вновь приобретенное тело будет обладать своими достоинствами и недостатками, и к каждому придется некоторое время привыкать. Одно быстро бегает, другое хорошо дерется... Какое-то вампирообразное поведение, не находите?

Но, чтобы жизнь медом не казалась, после реинкарнации все файлы с сохраненными играми, которые были сделаны за предыдущего персонажа, уничтожаются. Поэтому волей-неволей, а пользоваться новым телом придется. Интересно, а если save'ы переписывать в другой каталог, Omikron их тоже достанет? А если переименовать? А если на дискету?

Пока неясно, введут ли разработчики в игру возможность менять тела по собственному желанию. Если введут — то половину игры все будут тратить на то, чтобы найти себе тело покруче.

Но сама по себе идея очень хороша. Так как в Omikron'e драться придется часто и много, то драка одним телом (читай — бойцом) быстро бы приедалась. Было бы как в Nightmare

Creatures — все красиво, приемов много, но к десятому уровню Игнатуса уже видеть не хочется — так надоел. А так, даже если удары будут меняться только внешне, уже это будет разнообразить игру.

Запинать ближнего своего

Драки будут очень напоминать Tekken 2. Сейчас разработчики работают над AI компьютерных бойцов и обещают сделать все возможное, чтобы избежать главной проблемы

всех файтингов — забивания компьютерного драчуна одним ударом. Каждому персонажу в игре будет доступно около 10 различных ударов, из которых можно составлять комбинации самостоятельно. Вид во время драк будет от третьего лица, как в Virtual Fighter 2. Остается только надеяться, что камера не будет прятаться за спины дерущихся.

Пока непонятно, как в игре будут реализованы поединки с несколькими соперниками одновременно. Будут подходить по одному? Или прибегать всей кучей и умирать от пары оплеух?

В Omikron'е игрок будет располагать несколькими видами оружия, которые, впрочем, носят достаточно утилитарный характер — расстрелять или взорвать часть народа, если его (народа) кругом много. Сделают и Inventory.

Мозги

Все как обычно. «Новое слово в программировании компьютерного интеллекта», «компьютер способен учиться на своих ошибках», «командные действия противника»...

Каждый раз нам обещают AI круче некуда, и каждый раз обламывают. Что же сделают программисты QUANTIC DREAM, одному только богу известно. Поэтому и распространяться на эту тему я не буду. Ждем-с.

Ах, полигоны, полигоны

Движок у Omikron'a очень приличный. Работает в 640X480 при 65000 цветов. Поддерживает все DirectX — совместимые ускорители (и 3Dfx, есссественно), и делает все то, что полагается уметь современному и хорошему движку: динамический свет, прозрачные и полупрозрачные поверхности, сглаживание текстур, множественные источники света, подвижный и неподвижный туман. Может быть, будет даже цветной туман, но на этот счет разработчики пока еще не определились.

Все герои будут сделаны по технологии Motion Capture. Иногда в процессе боя персонажи будут менять форму и превращаться в кого-либо другого. Когда на экране окажется много NPC одновременно, игра без 3Dfx будет заметно тормозить. Минимальные требования: Pentium 133,16 Mb RAM, 4x CD-ROM. Рекомендуется же Pentium 200, 32 Mb RAM и 3Dfx. Также выйдут версии под DOS(!) и OS/2.

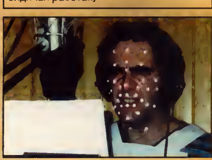
И дружную толпою задавим мы врагов

Multiplayer есть. Можно будет проходить игру дружной компанией по Internet'y. Насчет deathmatch разработчики молчат, но вряд ли они рискнут выкинуть из игры одну из составляющих успеха.

Увидим. Если сделают все, как обещали и компьютер не будет отличаться особой тупостью, то у Omikron'a есть все шансы на успех. Так что остается пожелать QUANTIC DREAM успехов, а самим набраться терпения и ждать осени.

Данила Матвеев aka Demien

Вот оно, это Motion Capture! Стараются люди, потеют. А все для того, чтобы нам играть было приятно. И еще говорят, что программирование — сидячая работа!:)



Жанр: приключенческая 3D–аркада
Разработчик: Ubi Soft Entertainment
Издатель: Ubi Soft Entertainment
Системные требования: Pentium 166, 16 Mb RAM, 3Dfx
Рекомендуется: Pentium 200MMX+, 32 Мб RAM, 3Dfx2, AGP Windows 95

...Как правило, все начинается с малого. Думал ли незадачливый ученый–инопланетянин Ed, что выбрасывание загадочной склянки в бортовой мусоропровод, найденной где–то далеко–далеко во Вселенной, может привести к ужасным метаморфозам на целой планете под названием Земля? И что за этот поступок он будет осужден Верховным судьей и в качестве наказания послан на эту самую загадочную планету, дабы предотвратить окончательную катастрофу и вернуть утерянный трофей обратно? Скорее всего, ни Ed, ни кто–либо другой на целом свете не мог этого предугадать...

И надо же было так случиться, что злосчастная склянка угодила в лапы самому распоследнему забулдыге в Техасской пустыне, известному под прозвищем Grogh the Hellish. Не имея за душой ни капельки разума, этот спившийся неудачник решил, что теперь сможет ни много ни мало управлять целым миром, подчинив себе всех и вся, и творить любые бесчинства. А прибывший на поиски Ed для него– не больше, чем надоедливая козявка. И маленькому и слабому ученому предстоит совершить настоящий подвиг: пройти все круги ада, в который превратилась обезумевшая земная природа, расправиться с новоявленным тираном и благополучно вернуться домой.

Ed'у будет помогать Doc, не совсем нормальный профессор. Он обладает острым и пытливым умом, но в то же время страдает манией преследования. Спасая самого себя от неизвестных врагов, Doc окружил себя разными машинами и искусственными стражниками, что в конце концов привело его к заточению, учиненному одним из его созданий, называемым Robot Suitcase. Естественно, чтобы получить какую–то помощь от взбалмошного профессора, Ed сперва должен его освободить. В этом заключается первая часть игры.

Далее профессору необходим ряд предметов дабы сконструировать некую загадочную машину, которая поможет сбившемуся с ног Ed'у добраться до пьяницы–тирана. Поиски этих компонент – основная Ed'ова задача во второй части. Ему предстоит пройти немыслимое число всяческих лабиринтов и преодолеть массу хитроумных препятствий. Здесь Ed'у будут помогать различные орудия

Несколько полезных советов

Как это не удивительно, передвигаться по воде гораздо удобнее прыжками, в не вплавь.

Прыжки из режима «бег» получаются как минимум вдвое длиннее.

Находясь на краю уступа и став спиной к нему, попробуйте слегка попятиться. Ed сорвется вниз, но успеет ухватиться за край. В таком положении, управляя клавишами «влево» и «вправо», можно преодолеть некоторые особенно заковыристые препятствия.

Как это ни обидно, Super Ed не умеет висеть на руках, как обычный Ed. Это означает, что сорвавшаяся ступня неминуемо ведет к гибели.

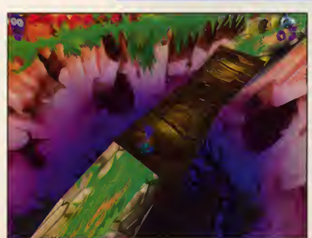
Клавиша «5» в правой части клавиатуры очень полезна. С ее помощью можно изменить вертикальное положение камеры, что подчас улучшает обзор, а в критических случаях (например, при движении по извилистому мостику или под обстрелом) просто жизненно необходимо.

Иногда полезно пробежать по пройденному уровню повторно. Дело в том, что с завершением каждого этапа Ed получает в свой арсенал что–нибудь новое. Например, на самом первом уровне, после спуска с ледяной горы, вы не сможете управлять канатной дорогой до тех пор, пока у вас не появится stick.

Не пытайтесь нырять слишком глубоко пока не найдете flask.

Некоторых монстров удобнее спихнуть с обрыва, нежели убить. Однако такой маневр требует определенной сноровки.

Помните, что когда Ed умирает, все монстры на текущем уровне появляются заново. А если вы перезапустили игру, то, скорее всего, вам придется собрать повторно все предметы с последнего уровня.



и навыки, которые ему суждено приобрести в процессе поиска. Для того, чтобы достичь цели, ему даже придется научиться летать. Очень важным приспособлением будет машина для изготовления попкорна. С ее помощью Ed сможет на короткие промежутки времени становиться сверхсильным созданием, известным как Super Ed. Во многих местах игры эта возможность — единственное, что может помочь.

И, наконец, когда машина собрана, Ed'у предстоит финальная битва с Grogh'ом и его стражниками. Эта часть самая трудная и волнующая, но не столь продолжительная, как предыдущая. И... последняя.

На пути к успеху Ed'у будут попадаться всевозможные монстрики и монстры, среди которых встретятся Злобные Морковки, Червивый Гриб, Помидорина–Стерва и Лук–самурай. В подземелье ему встретятся Пещерные Тостеры и еще всякие непонятные существа. Все они будут причинять Ed'у неприятности, но их присутствие скорее имеет украшательный характер (по крайней мере, на первых этапах). Основная сложность — ловушки и головоломки. Некоторые из них настолько сложны и неочевидны, что вы даже будете терять надежду.

И еще. Эта игра — целый пульсирующий организм. Ничто в ней не стоит на месте, и любые значимые вещи и предметы всегда находятся в движении. Но не отчаивайтесь: Ed всегда сумеет поспеть вовремя.

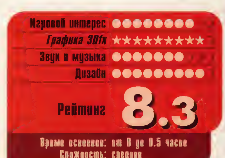
Благодаря поддержке AGP, Tonic Trouble — игра абсолютно пространственная, никаких ограничений, присущих обычным 3D–играм, в ней нет. В число достоинств входят такие прелести, как сглаженные текстуры, полупрозрачные материалы, затейливая игра цветного освещения и свободное панорамирование. Музыка и звуковые эффекты выше всяких похвал. Каждое место в игре имеет свою и только ему присущую мелодию, причем аранжировка сделана очень профессионально. Разнообразие стилей не позволяет игре «приедаться».

Хотя технически Tonic Trouble сделана почти безукоризненно, в игре порой всплывают кое–какие «ляпы». Например, камера иногда начинает паниковать, и экран превращается в беснующуюся мешанину цветов до тех пор, пока вы не сдвинете главного героя с места или просто не повернете его. Происходит это из–за того, что камера внешнего вида считается в игре твердым телом, которое само обходит все препятствия. По мере продвижения Ed'a ваша камера будет не только тупо следовать за ним, но и «плавать» вокруг в зависимости от окружения. И в редких случаях такое поведение «ловит» камеру в неразрешимом положении. Другой ляп: все герои и даже некоторые предметы в игре не слишком «твердые». Очень часто какие–нибудь части тела оказываются внутри стен, углов или перекрытий. Автору статьи даже довелось поймать Ed'a в ловушку, — пытаясь забраться на дверь сторожевой башни, Ed каким–то образом оказался внутри этой самой двери и не смог оттуда выбраться. В итоге игру пришлось перезапускать...

А в общем и целом впечатление крайне благоприятное. На фоне преобладающего ширпотреба в сегодняшнем мире, Tonic Trouble — добротная игра, выполненная в «новом стиле» и с хорошим вкусом.

Автор благодарит Группу индустриальной поддержки корпорации Intel за предоставленное оборудование и возможность тестировать игру.

Spellbound



INCOMING

Жанр	Тактическая 3D-аркада
Издатель	Rage Software
Разработчик	Rage Software
Срок выхода	Конец 1998 года
	Windows 95

С появлением 3Dfx жанр аркад прямо-таки расцвел. Оно и понятно: в аркадах графика играет если не важнейшую, то одну из первых ролей. Именно этими соображениями руководствовалась компания Rage Software, когда начала делать свою новую игру под названием Incoming.

В 21 веке сильно выросла активность НЛО в околоземном пространстве. Первое время этот факт не вызывал беспокойства. Но в 2008 году инопланетянами была уничтожена лунная исследовательская станция. Земля напряглась и решила построить колоссальную военную базу, чтобы предотвратить подобные эксцессы. Стройка века немедленно стала объектом пристального внимания инопланетян, и для ее защиты пришлось сформировать специальное военное подразделение.

В игре придется много ездить, летать и стрелять. Задачи миссий самые разнообразные: от банального расстрела всего, что движется, до охраны грузовика с начальством. Миссия считается выполненной только в том случае, когда конкретное задание, обозначенное в брифинге, завершено на сто процентов. Отмазки типа «А я не знал, что это наша база, потому и сжег кустик на окраине!» не принимаются.

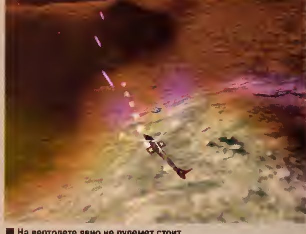
Прошли те времена, когда все миссии игры проходились только танком или только самолетом. В Incoming вам предстоит освоить 35(!) разновидностей военной техники. Перечислять их не имеет смысла, скажу только, что Incoming станет первой игрой, где с вертолета сразу пересаживаешься на подводную лодку, а с подводной лодки на космический истребитель. Дадут поплавать и на нефтяной платформе.

Но это все так, обещания. В демо-версии Incoming доступно только два вида техники: лазерная турель и вертолет и, соответственно, только две миссии. В финальном релизе Incoming будет 5 типов игры: чистая аркада (выбираем себе аппарат по вкусу и палим во все стороны), одиночный сценарий (дают конкретное задание), multiplayer, игра вдвоем (экран делится на две части) и, наконец, выполнение тактических миссий. Вот тебе и аркада! В последнем случае игрок управляет некоторым количеством войск, выполняя те же миссии, как и в игре по одиночному сценарию. Как это будет реализовано на практике пока не совсем понятно, ибо в деме нет даже намека на тактику.

Демо-версия начинается с того, что игрока сажают за стационарную пушку в центре базы и помимо лазера дают неограниченное число ракет. Задача: сбивать разнообразные самолеты, летающие тарелки и т. д., не позволяя им разбомбить базу. Ничего сложного в этом нет, и через некоторое время игроку выдается вертолет. Задание остается преж-

■ Стрельба по тарелочкам

■ Не попавшие в цель ракеты летят к строго определенной скале. Наверное, у них там гнездо.


■ На вертолете явно не пулемет стоит

ним: опять всех расстрелять. На вертолете летать сложнее, так как стреляют и сзади, а откуда прилетела ракета вообще не понятно.

Вот я это все пишу, а на самом деле все это отмечается так, факультативно. Через три секунды после запуска демо-версии у человека челюсть падает на колени (проверено) и слышны крики на тему «Вот это графика!!!».

Графика в Incoming выдающаяся. Более того — это одна из самых красивых аркада за все время существования данного жанра на PC. Не часто встречаются игры, так наглядно демонстрирующие возможности MMX и 3Dfx, как это делает Incoming.

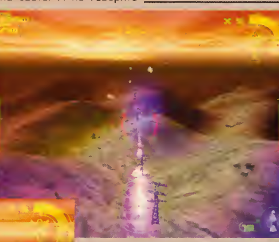
Не знаю, сколько на одну модель пошло полигонов, но на глазок не менее 5–7 тысяч! И это на какой-то там мелкий танк, который будет виден только издалека и всего пару секунд. А летающие тарелки очень похожи по качеству исполнения на механизмы из «Дня Независимости». Да что там говорить — смотрите на скрины.

■ Вот рвануло так рвануло!

Следующий камень в пьедестал Incoming — это анимация моделей. Когда на тебя падает сверху подбитая летающая тарелка, очень хочется пригнуть голову. Собственными глазами видел, как обломки самолета несколько секунд катились по склону холма. И так далее.

Все это действие происходит на безумно красивой местности. Небо, закат, холмы, покрытые зеленью. Лепота!

Эффекты, которые сопровождают выстрелы из оружия (из любого), заставляют забыть обо всем на свете. И не говорите мне теперь, что в Quake2 хорошо сделан динамический свет. Ничто на свете не сравнится по красоте с синими вспышками на дне ущелья, когда выстрел попадает в склон холма.



Можно еще долго петь дифирамбы графике Incoming, но как я уже сказал, проще посмотреть на скрины.

Звук в игре хороший. Громкий.

Еще месяц назад ходили слухи, что Incoming — это сугубо технологическая игра, которая делается специально для демонстрации возможностей Pentium II. Дескать, работать она будет нормально начиная с Pentium 166 с 3Dfx, и то, если отключить половину эффектов. Каково же было мое удивление, когда на P133 с 32 мегами и 3Dfx игра начала работать без каких-либо тормозов или неудобств. И это демо-версия, а ведь конечный продукт как правило работает быстрее...

В общем, ждем выхода полной версии. Incoming можно купить просто как произведение искусства, даже если вы — заядлый wargamer, а аркады презираете из принципа. Пусть себе лежит на полочке, а вы будете на нее любоваться....

В течении недели после выхода релиза, меня прошу не беспокоить. Все равно бесполезно...

Данила Матвеев
aka Demien

■ Разбилась тарелочка...

BARRAGE

Жанр	3D–аркада
Издатель	не объявлен
Разработчик	Mango Grits
Дата выхода	весна 1998 года
	Windows 95

Есть на свете такие "специальные люди", которые спать спокойно не могут, зная, что другие люди придумывают хорошие игры и зарабатывают на этом хорошие деньги. "Специальные" люди своей игры придумать не могут, у них получается только повторять чужие. Иногда у них получается хуже, иногда лучше, но это все равно получается — что? Правильно, клон (мы стараемся не пользоваться этим словом, но для данной статьи пришлось сделать исключение — гл. ред.). И что самое интересное, иногда получается хороший клон!

Речь пойдет о демо–версии неплохого клона Extreme Assault. Игра называется Barrage, и делает ее компания Mango Grits. Mango Grits возникла достаточно недавно, поэтому вполне естественно, что новички не рискнули делать что–нибудь оригинально–особенное, а значит, коммерчески опасное, и сваяли добротный клон.

Предыстория к игре отсутствует как класс. Нет, вернее, может быть, она где–нибудь и есть, только это место очень хорошо замаскировано. Вероятно, это и правильно, если уж клонировать — так по полной программе.

В начале игры вам дается нечто, что летает. Сначала я было подумал, что лечу на вертолете, но потом немыслимые виражи и хладнокровие, с которым этот механизм переносил мои изуверские попытки его разломать, разубедили меня. В оригинале это средство передвижения зовется «hover–fighter aircraft». «Hover–craft» — это судно на воздушной подушке, но тогда непонятно, почему разработчики обещают в полной версии игры сделать подводные миссии. Насколько я знаю, суда на воздушной подушке под водой не плавают. Как, кстати, и не летают. Не могут и все тут!

■ Нет, какой закат, а?

Из вооружения в демо–версии присутствуют пулемет и ракеты. Ракеты очень самонаводящиеся и очень тупые. Захват цели действует, даже когда цель (танк) уползла за холм и, соответственно, ракета попадает именно в холм. У противников с ракетами проблем нет — один раз меня даже догнало что–то увесистое в туннеле, где я спасался от наседающего неприятеля.

В деме доступен один уровень — некая лужайка довольно больших размеров, окруженная со всех сторон холмами. Если попытаться перелететь через холм, то ваше... эээ... «летало»? самостоятельно разворачивается и летит, не подчиняясь управлению, секунд пять. За это время вас обычно успевают подбить — противники не дремлют.

На поле боя происходит что–то непонятное. Количество врагов на квадратный километр площади превышает все разумные пределы. Стоит высунутся на открытое место, как сразу получаешь несколько снарядов с 4–6 направлений. Разновидностей врагов много: танки, вертолеты, реактивные истребители, ракетные установки, замаскированные под дома, антенны, стреляющие синими разрядами и совсем уж непонятные штуки, окруженные красными линиями, задев которые ваше транспортное средство теряет ориентацию в пространстве.

Воюют все со всеми. Если за–

■ Поезд — единственный неуязвимый механизм в игре

■ Видите туннель слева? Там я пытался спрятаться от ракеты

■ Вот он летит, а я его сейчас грохну!

■ Будут и подводные миссии

биться в уголок, то секунд через пять самолеты начнут расстреливать танки, танки охотится за вертолетами, а вертолеты стрелять во все, что движется. Зачем так сделано — непонятно, но наблюдать занятно.

Конечно, завидев ваше летало, враги бросают свои междусобойнички и начинают гоняться за вами. С AI у компьютера все в порядке — вертолеты избегают ракет, танки спасаются от выстрелов из пулемета за холмами. Воевать интересно.

Программисты из Mango Grits сделали одну маленькую пакость — демо-версия лимитирована по времени, и лимит составляет полторы минуты. С одной стороны, это плохо — не успеваешь разобраться, с другой — хорошо, так как, когда первый раз игра кончается не потому, что вас грохнули, а потому, что время вышло, испытываешь такую гордость!

Демо-версия очень сложна по многим причинам (см. ниже). Что будет в релизе пока неясно, но уже сейчас, когда отыгрываешь положенные полторы минуты, на лбу испарина выступает.

На количество врагов я уже жаловался. Теперь буду жаловаться на управление.

Ну что стоило Mango Grit'чикам скопировать еще и управление Extreme Assault'а? Если уж взялись делать клон, так хоть скопируйте все положительные качества прототипа! Нет, надо ведь выпендриться и повесить на левый Shift команду «Вперед», на «Z» — «Тормоз», а резкий разворот летала на клавишу F9. С таким управлением не то что летать — ходить неудобно! Будем надеяться, что в релизе управление можно будет менять.

Графика в игре исполнена очень старательно. Ландшафты сделаны тщательно, небо — блеск, закат солнца — прелесть! Ко всему этому подобраны хорошие текстуры. Вот только с интерактивностью проблемы — ракеты при попадании в землю не оставляют никаких следов, как и осколки от взорванных зданий. Взрывы просчитаны заранее. Любой объект разлетается на некоторое количество кусков, которые исчезают, не долетев до земли. Разумеется, и осколком вас не зацепит.

■ Текстуры земли превосходны — Даже видно следы выветривания почвы

Противники сделаны неплохо, вот только текстуры производят впечатление недоделанных. Сколько полигонов пошло на одну модель — не знаю, но очевидно, что не очень много. Но если не присматриваться (а играть в гляделки времени не будет точно), то общее впечатление остается недурственное.

Есть в Barrage вода. Первое впечатление: «Ну ничего себе! Как они это сделали!?». В воде отражаются все объекты, причем лучше отражения я еще вообще не видел. Я долго пытался понять, как это сделано, пока случайно не пальнул по воде ракетой. Ракета пролетела сквозь поверхность воды и рванула об отражение(!) холма, который стоит недалеко от озера. Судя по всему, для эффекта отражения под водой просто делают зеркальную копию окрестностей. Кстати, это объясняет и то, что в воде отражаются только статические объекты (холмы, мостик), а разные там вертолеты пролетают над озером не потревожив водную гладь своим имиджем.

В целом графика производит приятное впечатление. Если ее еще доработают, исправят мелкие недоделки, то все будет вообще хорошо.

Да, кстати! В Barrage отсутствуют тени.

Для звука наиболее подходящая характеристика — «нормально». Единственное замечание — пение птичек в игре иногда заглушает разрывы ракет.

Вся эта радость хочет для работы Pentium 133(166), 3Dfx и 32MB RAM. Extreme Assault, помнится, работал и на 16...

Ну что тут скажешь? Делают люди добротную поделку, ну и пусть себе делают. Хитом Barrage не станет, но поиграется в него приличное количество народу. Ведь когда будет второй Extreme Assault — пока никому не известно...

Данила Матвеев aka Demien

Descent: FreeSpace The Great War

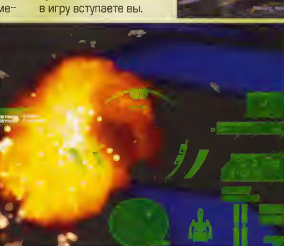
Жанр космический симулятор
Издатель Interplay
Разработчик Volition Incorporated
Дата выхода май 1998 года
Windows 95

Наконец-то настал тот момент, о котором так долго говорили разработчики всего мира. Желания компаний, которые производят игры, и возможности "железа" почти совпали. Как результат, появились игры, о которых год назад еще никто даже не мечтал.

Это произошло из-за того, что у разработчиков появилась возможность усиленно заниматься game-play'ем, а не тратить время на придумывание различных ухищрений для компенсации недостаточной производительности компьютеров. Хорошая графика стала стандартом де-факто и теперь, прямо как в старые добрые времена, самой важной составляющей успеха игры стала играбельность. Это я к чему? А к тому, что вышла демо-версия Descent: FreeSpace -- The Great War.

Компания Parallax Software разделилась на два самостоятельных коллектива. И каждый из них делает свой вариант Descent III. Но если Outrage Entertainment делает продолжение в духе классических "коридорных войн", то Volition Incorporated решила сделать космический симулятор. И, что самое интересное, ей это вполне удалось.

В Descent: FreeSpace -- The Great War описывается война между землянами и расой под названием Vasudan. С чего началась война — неизвестно, да это и не важно. А важно то, что когда земляне уже начали отступать, появилась третья раса, которая с похвальным безразличием начала воевать как с землянами, так и с Васуданами. В этот момент в игру вступаете вы.



Как обычно, игрок начинает свою карьеру с должности простого пилота. По мере выполнения заданий ранг игрока будет расти, вам станут доступны новые корабли и новое вооружение. После достижения определенного звания игрок сможет не только выполнять миссии, но и самостоятельно их планировать.

Будет ли сюжет столь же важной частью игры, как в Wing Commander, по демо-версии понять сложно. Но это и не важно, так как даже если Descent: FreeSpace -- The Great War окажется набором не связанных между собой миссий, то в него все равно будут играть. Хотя, скорее всего, сюжет будет, и неплохой, ибо сейчас ни одна компания не рискнет выпустить космический симулятор без квестовых элементов. Избалованные Wing Commander'ом игроки такую игру просто запинают.

Ну ладно. Что у нас есть на сегодняшний день?

Есть демо-версия. Она состоит из трех миссий, но так как первая миссия тренировочная, то ее можно не принимать в расчет. Хотя к каждой из миссий бесплатно прилагается подробный брифинг, смысл обеих можно передать фразой "Всех надо расстрелять".

По непонятным причинам в демо-версии управлять кораблем можно

только клавиатурой или джойстиком. Мышь игнорируется полностью. Хотя, нельзя не отметить, что на клавиатуре играть достаточно удобно — корабль четко слушается команд и без проблем выполняет фигуры высшего пилотажа.

Управление представляет собой среднее арифметическое между управлением в Wing Commander и Descent II. Разработчики явно решили побить Wing Commander по количеству кнопок, задействованных в управлении кораблем. Проще говоря, работает вся клавиатура. К сведению: только в системе наведения задействовано 16(!) кнопок.

В каждой миссии помимо вас, любимого, на стороне землян будут сражаться несколько пилотов, которыми управляет AI. Пилоты всех воюющих сторон ведут себя достаточно разумно и на уровне сложности ближе к Hard справиться с 4–5 кораблями одновременно будет непросто даже очень опытному игроку. Корабли повисают у вас на хвосте, берут в клещи (то есть два корабля стреляют под прямым углом, так что если не под первую, то под вторую очередь игрок точно попадает) и (может, конечно мне и показалось, но уж очень регулярно они этот фокус проделывали) прячутся от обстрела за союзными кораблями.

Вот я это все писал, а сам просто дрожал от желания поведать миру о графике игры. Это что-то! Про Wing Commander: Prophecy после выхода релиза Descent: FreeSpace –– The Great War забудут все.

Движок полностью трехмерный. Реализованы абсолютно все достижения современной технологии: динамический цветной свет, дымка, размывка текстур, поддержка 3D акселераторов, AGP шины и все такое прочее. Можно смело утверждать, что Descent: FreeSpace –– The Great War — самый красивый космический симулятор за всю историю существования этого поджанра на платформе PC.

На кораблях видны цветные отблески от выстрелов. Пламя корабельных дюз меняет цвет, интенсивность и направление в зависимости от того, куда и с какой скоростью летит корабль в данный конкретный момент. После попадания ракеты или заряда в корабль текстуры в этом месте меняются, что создает иллюзию оплавленного металла. При запуске ускорителей корабль несколько секунд ощутимо трясет, так что вибрацию кабины чувствуешь прямо сквозь клавиатуру.:)

Немалый вклад в восприятие игры вносит звук. Он, как это не странно звучит по отношению к космическому симулятору, очень реалистичный. Во время игры ловишь себя на мысли, что, вероятно, так в космосе все и слышно.

Уже на уровне демо-версии Descent: FreeSpace –– The Great War является полноценным космическим симулятором, который не уступает, а во многом и превосходит идола этого жанра Винга Коммандера. Даже если не принимать в расчет графику, а ведь ее нужно принимать в расчет. Одна графика могла бы сделать Descent: FreeSpace –– The Great War хитом и завсегдатаем верхних строчек хит-парадов, так ведь тут помимо графики еще и сюжет обещают навороченный. Да и играбельность у него весьма и весьма высока.

Данила Матвеев
aka Demien

Outwars

*"Санитар, а может лучше меня в реанимацию?
Доктор сказал в морг, значит в морг!"*
Анекдот

Жанр	Тактический 3D–action
Издатель	Microsoft
Разработчик	SingleTrac Studios
Системные требования	Pentium 133, 16 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 133, 32 Mb RAM, 3Dfx
Multiplayer	Internet, DirectPlay
	Windows 95

Несколько столетий земляне безуспешно пытались найти следы иного разума во вселенной. Были исследованы все ближайшие звездные системы, но ничего даже отдаленно напоминающего иные формы разумной жизни найдено не было.

Границы Земной Федерации непрерывно расширялись, осваивались все новые и новые планеты. И вот как-то раз, что называется с бухты-барахты, одна из колоний была уничтожена чужаками. Чужаки, в данном случае были представленны инсектоидами. Раса жуков мыслила настолько чуждыми для нас понятиями, что сразу стало ясно — никакого договора между землянами и инсектоидами быть не может. В живых останутся или мы, или они (частичный (C) Горец).

Итак, элитное подразделение космических десантников было направлено на планету, где раньше была пограничная база землян, с целью выяснить, что из себя представляют их будущие противники. Опытные воины были снабжены специальными ракетными ранцами, которые позволяли им свободно передвигаться по любой местности. Боевые костюмы пехотинцев в сочетании с высокотехнологичным оружием делали их намного более опасными, чем старинные боевые машины под названием «танк». Длительные совместные тренировки сделали их идеальной командой.

...Большинство из них погибло в день высадки на планету...

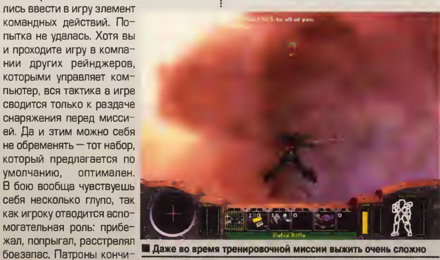
Такова предыстория игры Outwars, нового 3D–action с элементами тактики. Эта игра описывает историю войны между Землянами и злыми жуками. Задача совершенно очевидна: победить этих пришельцев.

Разработчики Outwars честно попытались ввести в игру элемент командных действий. Попытка не удалась. Хотя вы и проходите игру в компании других рейнджеров, которыми управляет компьютер, вся тактика в игре сводится только к раздаче снаряжения перед миссией. Да и этим можно себя не обременять — тот набор, который предлагается по умолчанию, оптимален. В бою вообща чувствуешь себя несколько глупо, так как игроку отводится вспомогательная роль: прибежал, попрыгал, расстрелял боезапас. Патроны кончились — отбегаешь и ждешь, пока твои союзники расстреляют всех, кто еще остался в живых. Единственное, что всегда придется делать самому — так это взрывать различные здания.

В Outwars пехотинцы–NPC играют гораздо лучше человека. Это похвально, но роль игрока при таком раскладе настолько занижена, что порой кажется, что он вообще не нужен.

Главное нововведение в игре — это ракетный ранец. Он крепится на спине и позволяет совершать затяжные прыжки. Но этого я вам делать не советую. Противники тоже не от мачехи родились, а поэтому стоит только подпрыгнуть — как тут же начинается пальба со всех сторон. Выжить, сами понимаете, шансов мало. Так что, к сожалению, использовать ранец можно только в тренировочных миссиях, но не в реальном бою.

Жуков в игре 11 разновидностей. Но из–за некачественной графики это многообразие теряет смысл, так как понять, что это такое там бежит, можно только подойдя вплотную, а такой опрометчивый поступок карается мгновенной смертью. Жуки стреляют разноцветными искрами, которые различаются по форме. У некоторых пришельцев патроны (или чем они там стреляют?) самонаводящиеся, поэтому уже после окончания боя вас может внезапно настигнуть косяк смертоносных искр.



■ Даже во время тренировочной миссии выжить очень сложно

В Outwars три режима игры — одиночные миссии, компания и multiplayer. Multiplayer — единственная надежда на выживание у этой игры. Deathmatch обещает быть интересным, несмотря на однообразие вооружения.

Оружия в игре 16 видов: 5 разных ружей, 4 вида гранат и 6 разновидностей мин. Но на кой, скажите, надо шесть видов мин? Было бы вполне достаточно и одной.

Самое печальное я приберег напоследок. Графика в Outwars — это просто катастрофа. Хотя разработчики и обещали полностью трехмерный движок, выстрелы, взрывы и деревья в игре — спрайтовые! В 98–то году!

Я и монстров с перепугу начал подозревать в спрайтовости. Но потом пригляделся и понял, что они все–таки трехмерные, но их анимация... Это нечто. Они все время дергаются, передвигаются рывками и шевелят лапами даже стоя на месте. Пехотинец сделан немного лучше. Он трехмерный, но выглядит несколько неряшли–

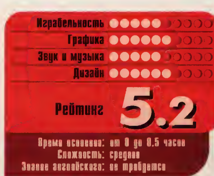
■ Через две секунды после начала первой миссии к вам подбегает толпа врагов

во — как будто облеплен какими-то кусочками.

Звук и музыка в игре присутствуют. Больше сказать о них нечего.

Играть в Outwars очень тяжело. Но игра очень сложна не потому, что AI очень умен, а миссии нестандартны. Просто жуков в каждой миссии — толпы, оружие стреляет не туда, куда указывает прицел, а несколько ниже(!), патроны кончаются моментально, противники никогда не промахиваются, а задания к миссиям, несмотря на длинные и скучные брифинги, очень невнятные.

Outwars — это наглядный пример того, как некачественная реализация может испортить очень хорошую идею. Кстати, за основу игры взят роман Роберта Хайнлайна «Starship Troopers», по которому сейчас готовится к выходу одноименная игра. Будем надеяться, что она будет лучше, чем этот «шедевр», изданный фирмой Microsoft.



Данила Матвеев aka Demien

Fighting Force

Всегда бей первым,
а там разберемся,
почему этого делать
не следовало.
Японская народная мудрость

Жанр	3D-аркада
Издатель	Eidos Interactive
Разработчик	Core Design
Системные требования	Pentium 100, 16 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 166, 32 Mb RAM, 3Dfx
Multiplayer	n/a
	Windows 95

Double Dragon... У игроков старшего поколения (тех, которым за 20) эти слова вызовут щемящую ностальгию по молодости, по временам, когда люди играли на XT и Spectrum'ах в гениальные, особенно по нынешним меркам, игры. О трехмерности никто и не думал, десяток игр умещался на дискете или даже аудиокассете, а звук в игре ограничивался возможностями PC-скриппера. Именно тогда появился, сперва на Spectrum'е, а потом и на PC, Double Dragon. Идея была проста, как грабли: нужно было идти по улице, бить врагов, которые набегали со всех сторон, подбирать дубины и камни и опять бить, бить, бить... Были боссы уровней, но, скорее, как способ дать возможность игроку понажимать на какие-нибудь еще кнопки, помимо «Strike» и «Kick». (В основном, при встрече с боссом надо было давить на «Run» :).

Игра сразу стала хитом, ее перевели на игровые автоматы, и почти пять лет в Double Dragon играл весь мир. Как грибы, множились разновидности, но ни одна не могла побить популярности праотца. На PC появилась игра под названием Double Dragon DeLux, но сделанная по образцу Mortal Kombat — поединки с соперниками один на один. Игра получилась довольно гнусной, и про нее скоро забыли. А настоящий Double Dragon продолжал жить, и перестали в него играть только два-три года назад, когда он уже ну никак не мог тягаться по графике и звуку с современными играми..

Пришла эпоха полигонов. Появились римейки многих старых игр, сделанные с учетом возможностей современной технологии. Старые платформенные 2D-аркады делались трехмерными. Клиническая игра «Братья Марио» вышла в 3D и немедленно стала суперхитом. В который раз! Куда катится мир!

Ну, неважно. В общем, дошла очередь и до Double Dragon. Его конкретно переделали, вставили новых главных героев и назвали Fighting Force. Проделала все это компания Core Design.

Fighting Force — это потомок Double Dragon. Что не подлежит никакому сомнению. И это хорошо, черт возьми!

Дело Штирлица бессмертно

На дворе 2001 год. Вы — сотрудник Специального отряда Особого назначения.

Нужно задержать типа по имени Доктор Зенг. Этот самый Зенг ждал конца света, который, по его расчетам, должен был наступить в 2000 году. Когда конец света не наступил, Зенг расстроился и решил организовать его самостоятельно. Вы должны остановить злодея, пока он не совершил непоправимое.

Вертолет Спецслужбы доставит вас к небоскребу Зенга. Дальше придется рассчитывать только на себя. Или только на себя и своего товарища — если включена игра вдвоем.

Скажи мне, кто твой друг, и я скажу, кто ты

В Fighting Force четыре персонажа — два парня и две девушки. Особенно приятно то, что различаются герои не только внешним видом. Каждый персонаж — это ярко выраженная личность, которую стоит

■ У Бена удар кулаком сильнее, чем дубиной

описать поподробнее.

Алана Маккендрик (Alana McKendrick). Крепкого телосложения девушка в шортиках. Удары не особенно сильные, но передвигается быстро. Тяжелые предметы бросает недалеко.

Хоук Менсон (Hawk Manson). Этого товарища можно назвать «среднее арифметическое». Он не особенно сильный и не очень быстрый. Рекомендуется опытным игрокам для усложнения жизни.

Бен Джексон (Ben Jackson). Самый натуральный слон. Двигается медленно, но от его удара все ложатся сразу. При игре за Бена ногами бить не имеет смысла — связка ударов рукой прошибает любой блок. С трудом дерется в окружении.

Мэйс Дениелс (Mace Daniels). Лучший персонаж в игре. Ее скорость компенсирует все другие недостатки. Играя за нее, вполне можно пойти всю игру, не используя спецприемы.

Играть проще девушками. Особенность Fighting Force заключается в том, что скорость персонажа оказывается намного важнее силы или выносливости.

Отбросы общества

Враги в Fighting Force меняются в зависимости от местности. В гостинице — это портье и охрана, в парке — местное хулиганье, на военной базе — десантники. Оппоненты делятся на три категории:

Враг обыкновенный — стандартных габаритов мужик. Одевается с привязкой к уровню. Бывает с пистолетом, ножом, палкой или бейсбольной битой. Ходят враги, как правило, толпами по 3–7 человек. Легко убиваются, но опасны своим количеством. Стиль атаки: окружить со всех сторон и одновременно бить. Иногда кидаются мусором, типа бочек, мусорных баков и т. д.

Враг накачанный — очень большой и широкий мужик. Появляются качки только парами, всегда одеты в черные костюмы. Один обязательно несет в руке стальной прут.

На уровнях сложности easy и normal никакой проблемы не представляют. На уровне hard — главная головная боль в игре. Если еще на normal враг накачанный после первого попадания уходит в глухую защиту, изредка вяло отбрыкиваясь, то на hard он непрерывно атакует, старается зайти со спины, с трудом умирает — в общем, ужас!

Боссы уровня. В игре их четыре: Driver, Exo, Jetfighter и самый главный плохиш — Dr. Zeng. *Driver* — здоровый мужик в оранжевом костюме с топором. У него надо быстро отнимать топор и этим топором его долбать до победного конца. *Exo* — товарищ с железными руками. Живет в метро, хорошо ставит блоки. Убивается прыжками. *Jetfighter* — хрупкая девушка с ракетным ранцем за спиной. Все время взлетает и приземляется за спиной у игрока. Ее нужно зажать в угол и там бить без перерывов руками. И только руками, так как из под ударов ногой она успешно выворачивается. *Dr. Zeng* — самый главный и самый опасный. К ударам относится наплевательски, а сам одной связкой может вынести треть жизни (на hard). Его просто надо долго-долго бить всеми конечностями. Если повезет, то рано или поздно вы его забьете.

Помимо перечисленных недругов в игре несколько раз встречаются мотоциклисты, которых надо выбить ногой с сиденья, и вертолет, от которого надо просто убежать и спрятаться за автомобиль.

■ А поезда так и путались под ногами

Ноги, крылья... Главное – топор!

Приемы в игре не отличаются особым разнообразием. У каждого героя их семь — удар рукой, удар ногой, подкат и удар по коленкам, удар в прыжке, бросок, удар назад (о нем позже) и спецприем (у каждого персонажа — свой). Есть еще несколько промежуточных ударов, вроде пинка в пах, но это сделано только для красивости. Если быстро нажать «Strike» или «Kick» несколько раз подряд, то получится комбинация. Подкат смотрится довольно забавно: игрок с разбега садится на пятую точку и едет на ней некоторое расстояние, сшибая все на своем пути. Этот прием имеет смысл использовать если надо быстро положить группу ребят, которые кучно стоят. Во всех остальных случаях — неэффективен, так как отнимает слишком мало жизни. Удар в прыжке — выход на все случаи жизни. Именно им валятся боссы уровней и враги накачанные. Выглядит у всех красиво (кроме Бена — тот просто летит животом вперед) и отнимает приличный кусок жизни.

Спецприем — вещь занятная. У всех героев выполняется нажатием «Jump»+«Kick». Несмотря на разницу в исполнении, эффект производит примерно один и тот же: все вокруг падают, а у вас уменьшается жизнь. Раз десять примените этот удар — жизни как не бывало. Настоятельно рекомендуется использовать спецприемы только в крайних случаях, когда больше уже ничего не остается.

Как бить

Несмотря на ограниченное количество приемов в игре, драки сделаны очень грамотно. Грамотно — в смысле реалистично. Fighting Force можно назвать *симулятором* уличной драки. Почему — сейчас поясню.

Противники всегда окружают игрока со всех сторон. Подойти стараются одновременно, освобождают дорогу ребятам с пистолетами. Если бить в прыжке — будут отходить. При повторении одного удара более пяти раз все присутствующие его запоминают и больше этим ударом вы не попадете. И так далее по списку.

К сожалению, все вышесказанное не имеет никакого отношения к боссам уровней. У боссов AI — на нуле, драться с ними долго и скучно. Победа над ними зависит не от мастерства, а от вашего везения и силы пальцев — выжимать комбинацию из трех кнопок (необходимое условие для исполнения удара в прыжке) в быстром темпе 5–10 минут довольно тяжело. Поэтому удовольствие получаешь в основном от драк с рядовыми противниками.

Программисты из Core Design сделали простую, но совершенно гениальную вещь, которая полностью меняет всю игру. Читайте очень внимательно. Во время выполнения связки или приема персонаж сохраняет подвижность! Поняли? Нет? Сейчас поясню.

В любом другом аркадном файтинге (например, в Nightmare Creatures) связка ударов выполняется строго по прямой. Начал бить — и бьешь пока связкв не кончится или в стенку не упрешься. Это ничего, что оппонент умер после второго удара, а остальные недруги вас долбили по спине, пока вы с блеском исполняли остаток комбинации в 6 ударов — главное, красиво, блин!

В Fighting Force во время исполнения связки вы можете не только прерваться в любой момент, но и СМЕНИТЬ направление и получателя ударов. Пример. Вокруг три человека. Вы начали бить одного из них руками, нанесли два удара, а он упал.

Так как третий и четвертый удары в связке самые сильные, то вы просто разворачиваетесь, и эти удары получает товарищ слева и товарищ сзади. Все лежат. Это, казалось бы незначительное, новшество делает игру на порядок привлекательней, чем тот же самый Nightmare Creatures. Теперь победа в большей степени зависит от мастерства, а не от везения.

Еще одно замечательное нововведение — «Srike back» (удар назад). Персонаж наносит удар назад, разворачивается и бьет еще два раза. Если бы не этот фокус, то играть было бы намного сложнее. Надо заметить, что когда оппоненты активно молотят по спине, все связки прерываются на первом ударе. Поэтому возможность, не тратя времени на разворот, тряснуть соседа сзади по шее, чтобы он хоть на пару секунд отстал, — очень кстати.

Чем бить

Помимо собственных конечностей в игре активно используются разнообразные предметы. Использовать их могут и противники, поэтому если вы не подберете дубину — это сделает кто-нибудь еще. Оружие в игре делится на три группы: ручное (палки, стальные прутья, топоры, бейсбольные биты, ножи, бутылки), огнестрельное (пистолеты, винчестеры и гранатометы) и взрывчатое (гранвты и тротиловые шашки). У ручного оружия существувт лимит ударов: через определенное количество попаданий по вам или противнику оно исчезает. У огнестрельного — определенное количество патронов. Что касается гранаты — она или уже взорвалась, или еще нет.

Важно и то, что ручнов и огнестрельное оружие, которое есть у врагов, желательно отнимать неиспользованным, так как патроны могут тратить и противники. Стрелять при этом будут в игрока, так что сами понимаете — зевать при виде мужика с гранатометом не стоит.

Оружие в Fighting Forcв можно добыть двумя способами — отнять или найти. Искать нужно везде. Разбивайте все, что можно разбить, и в первую очередь — автомобили. Только в багажниках машин можно найти такую полезную вещь, как гранатомет.

Из поверженных врагов иногда выпадают бонусы. Это или здоровье, или очки. Подбирать их надо быстро, потому как через некоторов время они исчезают. Если игрок набрал определенное количество очков, то ему дают еще одну жизнь. Рвзбивайте автоматы с кока-колой и деревянные ящики, там лежат банки с газировкой и аптечки — источники здоровья. Вашего здоровья.

Colors of the fight

Если бы Core Design сделали игру с плохой графикой, все бы сильно удивились. Все-таки после Tomb Raider...

Графика в Fighting Force неплохая. Дизайн уровней очень хорош — все бэкграунды прорисованы с большой любовью и старанием. Каждый уровень оформлен с полным соблюдением «правды жизни» — метро похоже именно на метро, а резиденция злодея — на резиденцию злодея, а не на детский сад. Текстуры подобраны старательно, нет излишне ярких красок и слишком темных углов. В общем — всего в меру.

Решив внести в игру некоторый элемент «нелинейности», программисты из Core Design сделали в игре два места, где нужно выбрать, куда пойти дальше — направо или налево. Принципиально это ничего не меняет (потом, как не крути, все равно окажешься на острове Доктора Зенга), но все равно приятно.

И персонажи, и враги тщательно смоделированы с использованием технологии Motion Capture. Двигаются плавно, на попе ездят естественно. Есть, конечно, некоторая угловатость, но это связано только с ограничением производительности 3Dfx. Кстати о птичках. Без вышеуказанного девайса игра не заработает в принципе. Так что если еще кто не купил, то... сами понимаете, надо покупать!

О качестве движка можно судить и по тому, что заствки в игре сделаны именно на нем. Причем впечатления оставляют очень приятное и гармонично вписывиются в игру.

Звук как звук. Ничего особенного. А вот музыка подкачала — невнятная очень и не соответствует настроению игры.

В файтингах большое знвчение имеет управлвние. Fighting Force поддерживает любые (или почти любые) джойстики и позволяет переназначать управление на кнопках. Двлать этого не нвдо, так квк управление по умолчанию подобрвно превосходно. Особенно это становится ясно при игре вдвоем, когда даже во время самой крутой драки пальцы не путаются ни при каких обстоятельствах.

■ Газонокосилка в действии

Шли мы как-то с другом

Multiplayer'a в Fighting Force не предусмотрено. Зато можно играть на одном компьютере вдвоем. Играть вдвоем ровно в два раза легче, чем одному, так как количество противников на уровне не зависит от количества играющих. Побить друг друга не удастся, но зато можно застрелить напарника из гранатомета. Кстати, в режиме игры вдвоем проявляется один из немногих недостатков игры — камера пытается удержать в поле зрения обоих игроков, и у нее это не всегда получается. В остальном — претензий нет.

Ну что тут сказать?

Игра хороша. Несмотря на некоторую упрощенность боя, играть интересно. Пройти Fighting Force можно минимум 4 раза, твк как квждый персонаж приносит что-то новое в игровой процесс. В общем — покв мы томимся в ожидании Mortal Kombat 4 лучше развлечения придумать нельзя. Некоторое время поиграем, в там, если повезет, и МК4 появится.

Данила Матвеев aka Demien

Жанр	3D-action
Издатель	Activision
Разработчик	Raven Software
Системные требования	Pentium 90, 24Mb RAM, + полная версия Hexen 2
Рекомендуется	Pentium 200, 64Mb RAM, 3Dfx
Multiplayer	аналогично Hexen 2
	Windows 95

Известие о грядущем выходе add-on'a к Hexen 2 я воспринял с опаской. Слишком свежи в памяти кошмарные уровни, по которым можно было метаться часами в поисках переключателя, а потом обнаружить его где-нибудь под лестницей в виде неприметного кирпича. Нельзя забыть и скуку, которая охватывала меня, когда надо было загрузить очередной save — надпись «loading» мозолила глаза не меньше минуты! Ну и так далее.

И вот он вышел, Hexen 2: Portal of Praevus. Полноценный add-on: 15 новых уровней, несколько новых монстров и артефактов и, что самое главное, новый персонаж. Поиграв в него, я могу сказать, что некоторые мои опасения оправдались, а некоторые нет. Но обо всем по порядку.

Большинство add-on'ов начинаются там же, где закончилась основная игра. Portal of Praevus не исключение. Казалось бы все, Eidolon'a победили, всех его подручных тоже, ан нет! Зло, по мнению Activision, до конца уничтожить нельзя.

После смерти Eidolon'a некоторое время мир и процветание царили на Thyrion'e. Но внезапно пришла зима. Снег засыпал весь мир.

Прошел слух, что появился великий маг, Praevus, и что холод, медленно уничтожающий все живое, — его рук дело. Четыре героя, которые сумели совместными усилиями уничтожить Eidolon'a, начали готовиться к новой битве со злом.

Но появилось существо, которое способно спутать все их планы.

■ Уровни повышенной многоэтажности

Demoness, единственная оставшаяся в живых последовательница Eidolon'a, тоже собирается убить Praevus'a. Когда герои прибыли в разрушенную цитадель Eidolon'a, они успели заметить Demoness, которая скрылась в странной пещере. Посовещавшись, они отправились за ней.

Игра начинается с очень симпатичного ролика, который сделан на движке игры. Нам покажут, как герои валят Eidolon'a, после чего разъезжаются по домам. Приходит Demoness, обнаруживает, что тело ее хозяина пропало и шустро прыгает в дыру в земле. Герои, приехав обратно и постояв у дыры, некоторое время чешут репы, после чего прыгают за ней.

■ Из волшебника полигоны так и лезут во все стороны

Разработчики явно хотели сделать вступление торжественным, но у них это не вышло. Ролик смотрится как пародия на игру. Само по себе это неплохо, но в торжественно-мрачный образ Portal of Praevus ролик явно не вписывается.

Таракан в компьютере

Hexen 2 отличался потрясающей сложностью уровней. Уровни были настолько запутаны и неочевидны для прохождения, что многие игроки забросили игру только из-за нежелания возиться с переключателями. Судя по всему, в Activision об этом недостатке своего детища догадывались, но что-то помешало им исправить его окончательно.

В Portal of Praevus уровни сделаны гораздо грамотнее, чем в основной игре. Первые пять вообще проходятся на одном дыхании. А дальше опять начинаются проблемы.

В Activision пришло немало писем, где игроки жаловались на обилие кнопок в уровнях. Разработчики поняли эту жалобу буквально, и кнопок действительно стало намного меньше. Их заменили телепортаторы.

Бытует мнение, что избыток телепортаторов на уровне — признак недостаточного профессионализма дизайнеров. Так это или нет — судить не берусь, но в Portal of Praevus телепортаторы стоят на каждом шагу. И ладно бы они просто стояли!

Чтобы пройти уровень, нужно запомнить, куда какой телепортатор мо-

■ Огнемет — он и в Африке огнемет

жет тебя перенести. Это довольно сложно, но осуществимо. Итак, вы все запомнили и случайно нашли какой-то рычаг. Не ожидая подвоха, вы нажимаете его, и выясняется, что все телепортаторы теперь переносят не туда, куда обычно, а в какие-то совершенно новые и неизведанные места. Запоминаем все сначала, опять находим рычаг, и все повторяется по новой. Это жутко раздражает.

При прохождении Portal of Praevus возникает сильное чувство deja vu. Ощущения человека, который прыгает из телепортатора в телепортатор уже полчаса сравнимы только с паникой таракана, который заблудился в недрах компьютера. Нотку безумия в прохождение игры добавляет и то, что когда нажимаешь какую-нибудь важную кнопку, демонстрируется ролик, где подробно показывают, как в совершенно незнакомом месте открылась маленькая дверца. После такого напутствия человек начинает искать эту дверь и выясняется, что добраться до нее можно, только нажав еще один рубильник, а где он — одной Activision ведомо.

Но в целом уровни стали лучше. Если раньше над одной головоломкой можно было просиживать сутками напролет, то теперь больше 1-2 часов на уровень не потребуется. Хотя в некоторые головоломки без поллитры въехать и сейчас тяжело.:) По сравнению с Hexen 2, уровни Portal of Praevus можно оценить на «удовлетворительно».

В джазе только девушки

Повальная мода на женские персонажи докатилась и до Activision. В Portal of Praevus один новый герой, и тот — девушка.

Правда, это очень сомнительная девушка. Красного цвета, с крыльями и копытами. Бегает быстро, кричит хриплым голосом. Она создана Eidolon'ом и должна была стать матерью нового племени магических существ. Но смерть начальства спутала все планы, и теперь она полна решимости не допустить использования души ее создателя посторонним волшебником.

Оружие Demoness досталось по наследству от Eidolon'a. Красная девушка располагает 4 видами оружия: Blood Fire, Acid Rune, Firestorm и Tempest's Staff.

Blood Fire — маломощное заклинание, которое Demoness в состоянии скастовать без помощи подручных предметов. Используется на начальных уровня или если с маной проблемы.

Acid Rune — артефакт, который концентрирует и усиливает природные магические способности Demoness. Стреляет сгустками кислоты, которая при ударе о препятствие разбрызгивается.

Firestorm — огнемет. Очень сильное оружие, но тратит много маны.

Tempest's Staff — самое мощное оружие, доступное Demoness. Стреляет клубком молний, которые при некотором везении могут зацепить несколько врагов сразу. Долго перезаряжается.

Сбор мусора как средство выживания

В Portal of Praevus получила свое дальнейшее развитие концепция различных магических предметов, которые сильно облегчают жизнь бойца с нечистью. Магические предметы в игре делятся на три большие группы: Armor — средства защиты, Artifacts — просто полезные прибамбасы и Rings — магические кольца.

Armor. В Portal of Praevus несколько видов защиты. Каждый из предметов по-разному действует на персонажей. К примеру, та защита, которая хорошо защищает Paladin'a, может совсем не работать, будучи надетой на Necromancer'a и т. д.

Artifacts. Магические предметы, которые повышают тот или иной навык героя или добавляют новый. Время использования большинства артефактов ограничено. Большинство из них перекочевали их самого Hexen'a, а новые ничего революционного в игровой процесс не вносят. Однако своевременное использование артефактов сильно облегчает и разнообразит игру.

Rings. Магические кольца — это отдельный класс предметов. Герой может носить кольца с собой, но не может включать и выключать их по собственному желанию. Кольца срабатывают сами по себе и когда считают нужным. Например, Ring of Regeneration начинает действовать, когда здоровье персонажа меньше 100% и медленно восстанавливает его до максимума.

Обновленный монстрятник

В Portal of Praevus монстры изменились не сильно. Появились несколько новых разновидностей, да старые стали поумнее. Однако со-

■ Пруд в библиотеке. Потуги на оригинальность

■ Вот так и умер Eidolon

четание новизны с заметным интеллектуальным ростом противников производит очень приятное впечатление.

Монстров подробно описывать не буду — зачем портить удовольствие от встречи с неизвестным? Но вот по поводу их повадок нельзя не сделать несколько замечаний.

Если в Hexen 2 можно было подойти к противнику сзади и тихо его расстрелять, то теперь вас слышат издалека и бегут навстречу. Лучники часто попадают по бегущему герою, чего в основной игре произойти не могло. У некоторых противников явно выросло здоровье, из-за чего даже пауки теперь представляют из себя серьезную проблему.

Изменились приемы ведения боя. Теперь враги учитывают, какое оружие в данный момент у вас в руках — колюще-режущие или стреляющее. В первом случае они стараются стрелять издалека, а во втором прячутся за колонны. Imp'ы пытаются подлететь со спины, причем криками о своем приближении не предупреждают. В общем — играть стало сложнее, играть стало веселей!

Графика

Принципиально ничего не изменилось. Новые текстуры, появились снег с дождем. Разработчикам явно понравилась мысль о прозрачной воде, и в результате воды на уровнях полно. Ее присутствие не всегда оправдано, ну да ладно. Нравится воду лить людям, так это их личное дело.

Главный недостаток движка Hexen 2 — это его скорость. Игра на движке от Quake, пусть даже и сильно переделанном, не должна тормозить на 32Mb RAM. Однако тормозит, да еще как! Когда просто идешь по уровню, торможение не очень заметно. Но при использовании оружия Demoness игра периодически впадает в кому. Выстрел из Tempest's Staff заставляет компьютер (Pentium 200MMX, между прочим!) секунд пять что-то догружать с винчестера. И так каждый выстрел! Очень нервирует, хотя нельзя не отметить, что оружие сделано классно, и если бы не торможение, то смотрелось бы на «ура».

■ Молниемет — страшное оружие! Даже следа от толпы врагов не осталось

Подводя итоги, можно сказать, что движок от Hexen'a 2 претерпел незначительные косметические изменения, которые сильно сказались на скорости работы игры.

Психоделия в чистом виде

Вот что в Portal of Praevus радует, так это музыка и звуки. Звук сам по себе очень неплох, но музыка! На компакт-диске записаны музыкальные композиции, которые сделали бы честь хорошему фильму ужасов. Музыка полностью соответствует общему настрою игры, и без нее играть было бы еще неинтереснее. Да что тут говорить — это слушать надо!

Фанатам Hexen'a посвящается

Portal of Praevus можно порекомендовать фанатам Hexen 2 (или поклонникам мрачной и торжественной музыки:)). Надежды на то, что в add-on'e будут исправлены основные недостатки игры, до конца не оправдались, но... Бесспорно, игра стала лучше, убраны мелкие недоделки (например, время загрузки уровня сократилось раза в два и теперь составляет около 30 секунд), но до хита она все равно не дотягивает. Так, добротная поделка, в которую можно поиграть дождливым днем, если под рукой нет ничего более достойного. Скоро появится Unreal, и Portal of Praevus канет в Лету вслед за своим родителем Hexen 2.

■ Знакомьтесь: Demoness

Данила Матвеев aka Demien

■ Вон та кучка — злой враг! Вернее, был злой враг...

Игровой интерес	●●●●●●
Графика	●●●●●●●
Звук и музыка	●●●●●●●●
Дизайн	●●●●●●
Рейтинг	6.5

Время освоения: от 0 до 1 часа
Сложность: высокая
Знание английского: не требуется

SWARM

Жанр	Аркада
Издатель	Reflexive Entertaiment Inc.
Разработчик	Reflexive Entertaiment Inc.
Системные требования	Pentium 90, 16 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 100, 16 Mb RAM
Multiplayer	n/a
	Windows 95

Человечество на грани энергетического кризиса. Энергия осталась только в космосе, в галактике Роя. Все казалось бы неплохо, прилетай, собирай и отвози на Землю. Но есть одна «маленькая» деталь, а именно: эта галактика уже заселена. Разведчики доложили, что обитают в ней странные и очень враждебные существа, которые не собираются просто так расставаться со своей собственностью. Количество этих инопланетян таково, что вполне сопоставимо с числом пчел в рое.

Как обычно, необходим смелый парень, готовый пожертвовать собственной жизнью во имя человечества. На этот раз этим человеком оказался Rowl Masteson. Это вы.

Совершенно ясно, что в космосе, да еще при наличии разнообразных враждебных существ, голыми руками ничего не сделаешь. Именно по этой причине вы получаете космический корабль, оборудованный по последнему слову техники. Управляя им, вам и придется заняться спасением человечества.

Ровно сто миссий приготовили разработчики, дабы обеспечить много часов общения с игрой. В начале каждого уровня ваш корабль телепортируется из некого устройства и приступает к выполнению задания. Смысл задания довольно прост. Необходимо собрать заданное количество энергетических шаров и вернуться к телепортеру. Эти самые шары находятся во взвешенном состоянии в пространстве или появляются после убийства определенных типов врагов. Чтобы подобрать такой шар, нужно просто пролететь сквозь него.

Прелестно, просто прелестно

Swarm доставляет игроку чисто эстетическое удовольствие. Признаюсь честно, аркад с такой графикой я не видел уже давно. Шестнадцатибитный цвет, все модели сделаны очень живо и детально просчитаны заранее. Прекрасная мягкая палитра. Красивые выстрелы, взрывы, разнообразные спецэффекты. Все действие происходит на великолепном космическом фоне, видны далекие звездные скопления и планеты. Представьте, Swarm поддерживает любое разрешение. Слышите, счастливые обладатели мониторов с диагональю двадцать один дюйм, вы легко сможете играть в разрешении 1200x1600. Большое количество инопланетян, шевелящиеся щупальца, раздувающиеся тела, максимум детализации и анимации.

■ Атака противника

Во время выполнения миссий ваш космический корабль собирает различное вооружение и защиту. Лазерные пушки, ракеты, мины... Приобретение всего этого барахла преображает внешний вид корабля

Разработчики сделали своим девизом «управление одной рукой». Джойстик или мышь — выбор за вами. Управление интуитивно, отводишь курсор дальше от корабля, посудина летит быстрее, приближаешь – медленнее. Указанием целей занимается специальная стрелка.

Игра получилась хорошей. Reflexive Entertainment достигла нового уровня, как изготовитель аркад, и остальные компании теперь тоже будут пытаться взять эту высоту. А игроки от этого только выиграют.

Nuno

■ Так выглядит устройство телепортации

Игровой интерес	●●●●●●●
Графика	●●●●●●●●●
Звук и музыка	●●●●●●●●
Дизайн	●●●●●●●
Рейтинг	**7.6**

Время освоения: от 0 до 0.5 часов
Сложность: низкая
Знание английского: не требуется

SPEC OPS
US ARMY Rangers

Жанр	3D Action
Разработчик	Zombie
Издатель	Ripcord
Системные требования	Pentium 166, 24Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 200, 32Mb RAM, 3DFX Windows 95

Оказывается, совершенно необязательно за осноау сюжета игры брать научно-фантастические романы и комиксы. Нужно просто спуститься с небес на Землю и посмотреть, что там происходит. Именно так поступили разработчики из Zombia и сделали игру Spec Ops: US ARMY Rangers.

В этой игре аы исполняете роль солдата американского спецназа. Вы должны выполнить пять заданий, и асе преследуют одну аеликую цель — защитить от посягательства злобных арагов Американский Образ Жизни.

И от тайги до Британских морей

Каждая миссия в игре состоит из нескольких азаимосаязанных уроаней. В первой вы попадете в Россию, в жуткое место под назаанием Вороний лас. В этот лес упал американский самолет-шпион. Вам нужно найти его и достать диск с информацией. Русские тоже хотят получить этот диск, так что пострелять придется немало.

Вторая миссия проходит на территории Сверной Кореи, где нужно уничтожить секретный аэродром с советскими МИГ'ами. Далее аы либо гоняетесь за торговцами наркотиками по джунглям (миссия три), либо пытаетесь отнять контейнер с плутонием у террористоа из Гондураса (миссия четыре). И, наконец, в последней пятой миссии нужно спасти американского сенатора, которого держат в заложниках в Кабула.

На войне как на войне

Во время миссии аы упрааляете отрядом пехотинцев. По мере необходимости можно переключатся от одного солдата к другому. Если солдата, которым вы управляли, убивают, то управление аатоматически переключается на следующего.

Ведомому можно отдавать приказы типа: «Hold on!», «Fire on!», «Move up!»

■ Я с автоматом. Вид сбоку

■ Упс! Кажется кого-то елкой придавило

и «Follow me!». Последний приказ аыполняется по умолчанию. Ведет напарник себя достаточно разумно, так что на него вполне можно положится. Единственноа исключение — с передвижениями на высоте у него нелады. У меня несколько раз ведомый поскальзывался на гребне холма, где я незаметно обходил неприятеля, и съезжал на «пятой точке» прямо под нос к врагу.

В начале каждой миссии аы должны выбрать класс каждого пехотинца. Разные солдаты по-разному экипированы, поэтому аыбирать придется а соответствии с заданием. Для миссий, а которых необходимо уничтожить некоторое количество автотранспорта, подойдет гранатометчик. Если же придется иметь дело с пешими отрядами протианика, то лучше азять рейнджера, аооруженного ручным пулеметом.

Очень важно сразу разобраться с вооружениам. Можно долго забрасывать грузоаик осколочными гранатами, пока догадаешься, что именно для этого грузовика аам выдали мину с дистанционным взрывателем.

Вообще, оружия а игра очень много и абсолютно асе надо использовать! Для 3D-action это большой плюс. Стрельба может вестись как прицельная, с колена, так и баглая. В последнем случае целится нет необходимости, рейнджер будет поворачивать оружие а сторону неприятеля самостоятельно. Кстати, это отличный способ определить местонахождение протианика в темном лесу: если ааш солдат адруг развернул автомат в сторону — значит там притаился араг.

Первыа полчаса игроаого времени имеет смысл потратить на определение зоны поражения разных аидов гранат и мин. Инача можно в самом конце сложной миссии случайно подорваться на собстаенной мине, на рассчитаа радиус разлета осколкоа.

Все миссии ограничены по времени. Мне показалось, что это сделано не для того, чтобы усложнить игру, а чтобы аы не могли особенно далеко убежать. В игре карты нат, поэтому бегать по Вороньему лесу а поисках аражеского лагеря можно очень и очень долго.

Пейзажи в игре отличаются завидной степенью интерактивности. Например, можно поставить мину с дистанционным упраалением между деревьями, и при азрыве есть шанс раздавить кого-нибудь упавшей елкой.

Ах, это сладкое слово — графика

Zombie хвалятся саоей собственной разработкой — графическим даижком Vipar, на котором и выполнен Spec Ops. Да, действительно, смотрится все очень даже неплохо. Леса, луна, которая частично закрывается облаками, голубоватая пелена тумана. Неплохиа текстуры почвы и предметоа.

Motion capture а игре используется на полную катушку. Абсолютно все даижения персонажей, вплоть до переползания че-

рез лужу, сняты с реальных людей и оцифрованы.

Детально проработаны как модели рейнджеров, так и модели врагов. Игра заставляет поверить, что согнувшемуся в три погибели под тяжестью рюкзака солдату действительно нелегко. Вы можете передвигаться бегом, пригнувшись, ползком. Детализация превосходна: форма, высокие армейские ботинки и даже маскировочная раскраска лица пехотинца полностью соответствует действительности. Теоретически можно даже рассмотреть, какое оружие в руках у противника, но на практике лучше просто стрелять туда, где что-то дернулось, а уже потом выяснять, какое оружие было у врага.

По копейкам рубли собираются

Программисты Zombie изо всех сил старались сделать Spec Ops правдоподобным симулятором военных действий. Им это вполне удалось.

Точно воспроизведены характеристики различного оружия: сила поражения цели, звуки выстрелов, отдача, количество зарядов в обойме. Забудьте о 50 зарядах а гранатомете. Теперь звряд, как и в реальной жизни, только один, и вще можно взять несколько с собой про запас. Но перезаряжать гренатомет придется после каждого выстрела, что неудобно, но реалистично.

В Spec Ops вам никто не даст 100% здоровья и вще 50% защиты. Теперь жизнь солдата обозначается десятком полосок. Короткая автоматная очередь издалека — половины полосок нвт. Пара выстрелоа вблизи — гврантированная смерть. А вы как хотвли? У противников тоже не водяные пистолеты.

Вооружению противников можно и нужно посвятить отдельный абзац. Оружие у них меняется в зависимости от стрвны проживания, но во всех случаях оно очень опасно. Играя в Spec Ops я пережил один из самых жутких моментов за все мою игровую жизнь. Я мирно лежал за холмиком и ждал грузовик, чтобы взорвать его, как вдруг с еле рвзличимым стуком о ствол дерева рядом со мной ударилась граната и, подпрыгивая, скатилась аккуратно мне под ноги. Даже играя в Doom 2 на Nightmare, я не испытывал такой паники. От ужаса пвльцы у меня спутались на клавиатуре, и, пока я их распутывал, граната таки взорвалась.

Так подробно я описал этот случвй потому, что подобным образом устроенв вся игра. Например, пока один противник будет расстреливать холм, за которым сидите вы с товарищем, второй подползет и тихо расставит мины на вашем пути. Обстрел кончится, с радостной улыбкой вы поднимитесь на ноги, сделаете шаг вперед и...

Не надо нвдооценивать оппонентов.

Важно использовать особенности рельефа: прятаться за деревьями, грамотно занимать огневые позиции на возвышенностях. Большая работа была проведена над физической частью Viper, поэтому подниматься по склону тяжело, а опускаться легче. Гранаты летят по реальной траектории, а при взрыве оставляют дымящиеся воронки на землв. Громкость звука меняется в зависимости от расстояния до его источника.

Хотя игра работает и бвз графического акселератора, я бы не советовал покупвть ее тем, у кого его нет. Все эти графические прелести требуют уйму процессорного времени, поэтому игра жутко тормозит даже на 233 Пентиумв. Да и половина спецэффектов без ускорителя теряется. Так что перед покупкой Spec Ops обзаведитесь 3DFX Voodoo.

AI так себе. Вражеские солдаты различаются по вооружению и опытности. Молодые новобранцы первыми лезут в бой и быстро погибают. Хорошо натренированные «голубые береты» не торопятся под пулю и ведут прицельный огонь с дистанции. Если вас обнаружат, то вызовут подкрепление. Войска прибудут на грузовиках и начнут прочесывать местность.

При общении с грузовиком лучше аргумента, чем гранатомет, не придумаешь

Нет патронов? - Отними их у врага!

Во время боя с убитых врагов можно снимать аптечки и боеприпасы. Убив кого-либо, бегита по направлению к трупу за бонусами, иначе он просто исчезнет. «Разложение» останков несчастного происходит за несколько секунд. Полной загадкой является наличие в карманах российских пехотинцев патронов для американского карабина M-4 и ручного пулемета M-216. Видимо, носят они их в качестве сувениров.:) Нужно отметить, что для выполнения некоторых заданий важно не только уничтожить, например, вражеский лагерь, но и сообщить по рации об окончвнии миссии. Так что если во время боя убили вашего партнера-радиста и вы не успели снять с него рвцию, то миссия автоматически становится невыполнимой.

Spec Ops: US ARMY Rangers является первой игрой в предполагаемой серии игр, посвященной различным спецподразделениям США. Так что будем проходить ее и ждать продолжений, тем более что поиграть в Spec Ops стоит — это первый 3D-action с элементами симулятора реального боя. Эта игра только подтвердилв то, в чем я был всегда уверен: хороший 3D-action, сделанный по мотивам соврвменных войн с реальным оружием может быть ничуть не менее увлеквтелен, нежели какой-нибудь футуристический боевик.

Рукопашного боя в игре не предусмотрено, поэтому вплотную а неприятелю лучше не подбегать — застрелят сразу. Кстати, единственный глюк, который я нашел в игре, связан именно с прицелиаванием: иногда при стрельбе на очень близком расстоянии, практически в упор, попасть в противника не удается, пока не отойдешь на несколько метров. В некоторых ситуациях это создает значительные неудобства.

Помогите, братцы, горю!!!

Nuno
Данила Матвеев aka Demien

Игровой интерес ●●●●●●●●
Графика ●●●●●●●●
Звук и музыка ●●●●●●●●
Дизайн ●●●●●●●●●

Рейтинг **8.1**

Время освоения: от 0 до 1 часа
Сложность: высокая
Знание английского: не требуется

Die by the Sword

Жанр	3D аркада с элементами adventure
Издатель	Interplay
Разработчик	Treyarch Invention LLC
Системные требования	Pentium 133, 16 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 200, 32 Mb RAM, 3Dfx Windows 95

Применение перспективы от третьего лица в играх жанра 3D-action стало популярным после выхода в свет незабвенного Tomb Raider. С тех пор игровая индустрия выпустила довольно много подобных игр. Достаточно назвать такие хиты, как MDK, Time Commando, Tomb Raider 2 и Dreams to Reality. Впрочем, попадались и откровенно слабые вещи, типа Perfect Weapon и Excalibur 2555 A.D., которые тщетно пытались завладеть лавровым аенком TR-киллера.

Как бы там ни было, но на сегодняшний день ни один из клонов TR не достиг высоты постамента, с которого гордо взирает на мир непревзойденная Лара Крофт. Правда, в обозримом будущем нас ожидает встреча с рядом новых разработок — Shadowman, Dead Unity и иже с ними. Но это в будущем. А в настоящий момент реальной альтернативой престарелым Tomb Raider'ам может послужить только проект компании Treyarch — Die by the Sword.

Герой нашего времени

Известно, что разработчики подобных игр ствраются наделить персонаж ярко выраженной индивидуальностью, памятуя о широчайшем распространнении культа суперзвезды по имени Лвра. Несомненно, некоторые усилия к сотворению неповторимого образа и оригинального имиджа героя приложили и художники компании Treyarch. И вот что у них получилось. Под вашим управлением находится самый обыкновенный, в общем-то, воин (он же fighter), каких немало повидали на своем веку поклонники RPG. Сей средневековый витязь облачен в легкие стальные латы, шлем того же сплава, кожаные штаны и сапоги. Вооружен он не менее тривиально — небольшим щитом и крупногабаритным мечом. Каким образом воин держит такую граблю одной рукой — непонятно.

Рыцарь виртуозно владеет своим исполинским клинком — у него вполне мог бы поучиться искусству фехтования герой какого-нибудь файтинга. И это не может не радовать. В игре шесть разных ударов, почти все из них находят реальное применение. Очень здорово, что приемы можно выполнять в прыжке, на бегу, сидя на корточках, и для этого не нужно переходить ни в какой combat mode. Кроме того, персонаж превосходно освоил технику постановки блоков, каждый из которых применяется в зависимости от способа атаки и габаритов противника. В общем и целом, очень приятно наблюдать подобное разнообразие боевых приемов, превращающее схватку из тупого махания мечом в увлекательное и захватывающее действо, требующее изрядной подготовки. Крайне необычно для 3D-action и то, что игра снабжена редактором, позволяющим задавать модель поведения персонажа. Например, проектировать новые удары и блоки, которые впоследствии можно будет использовать в игре.

Главный герой умеет и разговаривать. В зависимости от игровой ситуации он выдает разнообрвзные реплики, содержание которых сводится главным образом к угрозам и оскорблениям в адрес противника. К сожалению, вам не ответят.

Герой умеет не только бегать и стрейфиться, но и приседать, и прыгать, да еще по воле играющего выделывает замысловатые сальто. А вот плавать не научен — при попадвнии в воду идет ко дну не хуже любого топорв. Что касается управления, то оно намного удобнее, чем в TR2, где кое-кто реагировввл на нажатие кнопок с раздражающей медлительностью.

Трехмерное приключение

В Die by the Sword реализовано три режима — Quest, Tournament и Arena. Два последних особого интереса не представляют — это ухудшенный вариант трехмерного файтинга (впрочем, основам ведения боя научиться здесь все же можно), где вы можете сыграть за любого игрового персонажа, включая и монстров. Зато очень рекомендуем заглянуть в Tutorial, дающий весьма конкретное представления о способах прохождения игры.

Quest разбит на эпизоды. По окончании эпизода высвечивается таблицв, где отражаются результаты по итогам прохождения. За убитых монстров, те или иные действия «по сюжету» начисляются очки, которые затем складываются. Что интересно, очки могут и вычитаться, если вы совершите какой-либо противоправный поступок — например, убьете «хорошего» NPC. После окончания эпизода вернуться назад уже невозможно. Впрочем, это и не требуется.

Настала пора сказать несколько слов непосредственно об игровом процессе. Он заключается главным образом в странствиях по игровому миру, перемежающихся разгадыванием головоломок и столкновениями с монстрами. Путешествие героя начинается в глубоких подземных пещерах, оформление которых вызывает ассоциации с темными горными лабиринтами — обиталищами всякой нечисти из произведений Дж. Р. Р. Толкиена. Изначально маршрут достаточно прост — пещеры вытягиваются в одну ломаную линию, поэтому заблудиться практически невозможно. Но дальше по ходу игры пару раз попадаются весьма запутанные системы лабиринтов, на преодоление которых тратится значительное время. По мере прохождения местность меняется. Пройдя пещеры, вы побываете в казармах монстров

(Barracks), затем попадете в затерянный хрвм (Lost Temple), напичканный головоломками и западнями, потом в дышащую жаром шахту дварфов (Dwarven Mines), из которой открывается вход в замок (Master's Castle) и т.д.

Интерактивность уровней реализована очень приблизительно, допускаются только зарнее запрограммированные действия. А последние сводятся преимущественно к битью всяких подходящих для этой цели предметов, вроде деревянных ящиков или глиняных амфор, открыванию дверей, решению головоломок и использованию средств передвижения типа плота или вагонетки. К сожалению, контролировать движение транспортных средств невозможно.

Головоломки в Die by the Sword достаточно заурядны. Один из примеров: требуется подергать рычаги и найти нужную комбинацию, обеспечивающую необходимое положение каменных блоков. Подобных «загадок» немного, зато в избытке присутствуют весьма сложные для прохождения моменты, когда понадобится весь опыт прыжков и всяческих акробатических извращений, накопленный со времен Tomb Raider. Особый восторг игрвющих вызывают качающиеся с разной скоростью — наподобие маятников — платформы, расположенные над бассейном с лавой. А также гигантские состыкованные шестеренки, вращающиеся в вертикальной плоскости, через которые можно пробраться только методом исключительно быстрых и точных прыжков.

Отдельно стоит сказать о многочисленных ловушках, как самых простых, так и крвйнв изощренных, как явных, так и скрытых, действие которых серьезно сказывается на здоровье героя. Подлянки отличаются разнообразием: выскакивающие из стен копья, веревочные капканы, гигантские лезвия в виде маятников, многотонные каменные блоки, вращающиеся клинки и многие другие, не менее смертоносные приспособления.

Подводя итог главе, отметим, что дизайн уровней выполнен вполне профессионально. А вот архитектура не так часто тешит глаз и, по сравнению с тем же Tomb Raider 2, выглядит довольно незвмысловато.

Артефакты и магия

В игре линейный сюжет и, соответственно, одна концовка. Однако изредка встречаются незначительные сюжетные ветвления, ни в коей мере не являющиеся принципиальными. Для примера приведем такую ситуацию: вы подходите к берегу подземной реки и видите привязвнный к колышку плот. Рядом с ним суетятся монстры. Теперь выбор за вами — либо замочить всех монстров и самостоятельно встать на плот, перерубив веревку, либо же забраться в гостеприимно открытый ящик и захлопнуть крышку. В таком случае пара монстров заботливо перенесет ваш ящик на плот и будет сопровождать вас в течение плавания. Последний вариант вроде как предпочтительней, поскольку на плывущий плот вскоросги нападет знатная речная зверюга. Тогда монстры-сопровождающие временно оказываются вшими невольными союзниками. Но, как уже было сказано, выбор варианта не принципиален. В данном случае потому, что вы легко справитесь и с монстрами на берегу, и со зверюгой в речке. А заодно получите дополнительные очки.

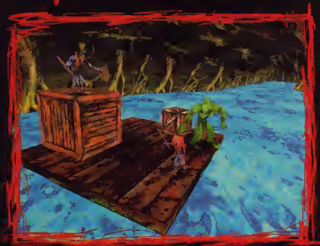
B Die by the Sword присутствует легкий налет RPG. Например, в одном из гротов можно отыскать охраняемый здоровенным ящером трупик монстра и снять с него магическое кольцо, после чего вы приобретете +30% к Armor. Или, пропрыгав по островкам среди лавы, добраться до боевой перчатки (Gauntlet of Might), прибавляющей 25% к Strength.

Понятное дело, в результате контвктов с монстрами и попаданий в ловушки уровень здоровья персонажа постепенно снижается. Для решения этой проблемы разработчики пошли самым классическим путем — расставили в определенных местах бутылочки с чрезвычайно приятственной жидкостью. Кроме того, с целью оздоровления нередко можно поживиться чем-нибудь съедобным с трупов отправленных ad patres врагов. Только не подумайте чего дурного! — просто монстры имеют обыкновение таскать с собой остатки обеда — кусочки сыра или мясо. Означенные продукты такжв можно отыскать в поддающейся разбиению таре. И продолжая тему бутылочек, отметим, что среди них иной раз попадаются и вовсе уникальные, содержащие магию berserk или, к примеру, shrink. С помощью первой можно двумя-тремя ударами разобрать на части практически любого монстра, а при употреблении второй герой слегка скукожится и сможет пролезть в узкие дырки, которые часто содержат что-нибудь полезное.

Монстры и анатомия

Традиционно посвящаем одну главу преждевременно ушедшим от нас полигонным чудвм-юдам, населяющим фэнтезийный мир игры. B Die by the Sword среди них встречаются довольно любопытные типажи.

Изначально противостоять вашему бойцу будут лишь маленькие гоблинообразные проказники сиреневого цвета, вооруженные короткими дротиками. В самом



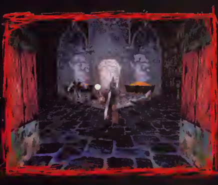
скором времени вы встретите кабанов-переростков, бегающих на двух лапах и размахивающих гигантскими боевыми топорами. Потом попадутся приличных размеров черные насекомовидные существа, которые очень проворно перебирают многочисленными конечностями и больно бьют острыми жвалами. Затем попытаются испытать на прочность ваш череп белые колоссы с суковатыми дубинами, живо напоминающие цветом и габаритами небезызвестного Shambler'a. Зеленые твари — обитатели подземной реки и окрестностей — нами уже упоминались. Немалый интерес представляют противники-невидимки, очень квалифицированно работающие коротким мечом. В шахте попадутся и сами шахтеры, вооруженные заступами или молотами. А первыми, кого вы встретите в замке, будут скелеты-меченосцы. Однако данный список неполон, и по мере прохождения вам предстоит познакомиться еще с несколькими агрессивными товарищами.

Иногда по ходу игры встречаются уникальные монстры. Например, некий стегоцефал из района приречья, или огромные голубые щупальца с присосками, торчащие из лужи, или обитатель храма, весьма похожий на каменно-огненного монстра из Diablo.

Боссов можно убить, но сделать это несколько труднее, чем в случае с обычными противниками. А вот те же щупальца, кстати, можно выгодно использовать, если заманить в зону их обитания какого-нибудь бестолкового монстра. Зрелище незабываемое! К слову, обитателей каменных лабиринтов подчас нетрудно застигнуть в момент внутренних разборок. Насладиться картиной боя, а потом хладнокровно добить победителя.

Нельзя не отметить, что каждый тип монстров практически идеально вписывается в тот уровень, где обитает. И появление тех или иных противников в соответствующих местах вполне логично и ожидаемо.

Отдельно стоит сказать о сражениях между героем и управляемым AI зверьем. Надо признать, что уровень последнего достаточно высок. По этой причине система ведения боя напоминает таковую из трехмерного файтинга. Монстр редко лезет на рожон, если чувствует, что слабее



противника. Если монстров двое и больше, то они стараются окружить персонажа, нанося удары одновременно с разных сторон. Кроме того, оппозиция довольно грамотно отражает ваши выпады и блокирует удары. Однако алгоритмы защиты и нападения различных типов противников весьма схожи. В данном случае это объясняется тем, что у подавляющего большинства компьютерных проказников отсутствует стрелковое оружие, и им приходится драться врукопашную. Примечательно, что лучшая сторона AI проявляется преимущественно во время боя. А в прочих ситуациях оппоненты подчас ведут себя слегка нелогично. Так, завидев игрока, монстр зачастую устремляется к нему по кратчайшей траектории, в результате чего оказывается по уши в воде, или еще хуже, в лаве.

Любопытно реализован режим idle. Предоставленные сами себе монстры могут не только стоять на одном месте, но и совершать различные осмысленные действия, вроде уже упоминавшегося перетаскивания предметов или работы с молотом и наковальней. А иногда можно встретить даже... спящего монстра. Раскинувшегося на сырой земле и храпящего во всю мощь легких. Разбудить такого соню парой добрых ударов мечом — дело святое.

Если рассмотреть монстров повнимательнее, то можно заметить одну неприятную деталь — сработаны чересчур угловато. Больше всего от недостатка полигонов страдают кабаны, которые выглядят как беспорядочное нагромождение кубов и пирамид.

А вот немалый плюс — в моделировании монстров разработчики применили иерархическую систему построения. Что, как известно, дает даже наименее кровожадному игроку возможность легким движением меча отделить у монстра любую часть тела. Можно отрубить сначала руки, потом ноги, а напоследок — голову. Представьте себе, то же самое можно проделать и в обратной последовательности. Это не значит, что противники не погибают при снятии головы — это значит, что можно изрубить на куски любой формы и размера уже упавший на землю труп. Можно, скажем, аккуратными движениями выделить печень. А можно... впрочем, мы немного отвлеклись. Так вот, подобная система обеспечивает несколько альтернативных тактических схем сражения. Например, при желании побыстрее расправиться с кем-то стоит использовать удары в область головы. А если вам угодно немножко помучить противника, то вы, вероятно, станете неторопливо рубить на части его торс или конечности. К слову, монстр также меняет тактику нападения в зависимости от тяжести повреждений. Понятно, что при отсечении обеих рук он превращается в беспомощную жертву исполненного гуманности игрока.

В игре присутствуют и NPC. Некоторых из них вы можете «привлечь» на свою сторону, вытащив из злодейского плена, после чего они готовы оказать вам помощь в прохождении игры. Кстати, NPC легко убиваются, вот только пользоваться такой возможностью не рекомендуется, иначе легко можно «запороть» сюжетную линию.

Оружие горца

У внимательного читателя, возможно, вызовет некоторое удивление тот факт, что мы до сих пор не упомянули про встречающееся в игре оружие. Причина тому самая простая — персонаж обречен скитаться по игровому миру с одним только крупнокалиберным мечом. Надо заметить, довольно непритязательный подход к арсеналу. Однако данный подход вполне оправдывается тем, что разработчики, по-видимому, стремились внести в игру как можно больше файтинговых элементов, и поэтому не

снабдили ни игрока, ни монстров традиционным для подобных игр оружием. Такова авторская концепция, и это ни в коей мере не может расцениваться как недостаток.

Впрочем, возможность обзаввстись кой-каким «вооружением» все же есть. Правда, последнее характеризуется некоторой дефективностью, и именно этим обусловлено наличие кавычек. Как уже говорилось выше, игрок может без труда оттяпвть у любого монстра любую часть твла. В том числе и руку, в посмертной судороге сжимающую монстряцкое оружие. Руку с оружием (дв и без оружия) можно подобрать и в дальнейшем использовать в схватке с очередным противником. Но подобное «оружие» сильно проигрывает по эффективности вашему клвденцу. А посему ревльного применения практически не находит.

А вот графическая реализация...

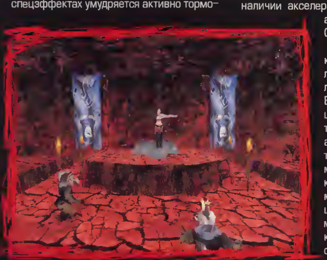
...Die by the Sword производит не самое благоприятное впечатление. Угловатые персонажи — им явно не хватает полигонов. Нахально просвечивающие стыки плоскостей. Минимум спецэффектов — спрайтовыв костры оформлены хужв, чем, скажем, в DN3D, а лава выглядит менее убедительно, чем в Quake 2. Некоторые теплые чувства вызывают текстуры — сработаны толково и разнообразно.

Наличествуют баги. Например, один монстр легко может погрузить дубину в тело другого, последний же при этом как ни в чем не бывало таращит квадратные глаза. А заехать мечом в стену — вообще дело простое.

Некоторые нарекания вызывает камера. Например, во время боя она далеко не всегда обеспечивает оптимальный ракурс.

Прискорбный факт, но в последнее аремя многие разработчики уделяют минимум внимания скорости графики, реализуемой без 3D ускоритвля. А движок Die by the Sword в этом отношении — вообще полуфабрикат. Как следствие, игра в рвзрвшении 640x480 и при отключенных спецэффектах умудряется активно тормозить даже на P200 с 32 мегабайтами оперативки. Соответственно, функции акселвратора сводятся преимущественно к ускорению вывода графики и сглаживанию текстур. А появление каких-либо достойных внимания спецэффектов при использоввнии ускорителя замечено не было. За исключением, быть может, стандартной прозрачности, которая, кстати, в том же TR2 воссоздана куда лучше. Прввдв, наконец-то реализована часто внонсируемая и в действительности мало кем воплощенная система динамических теней. Но сей факт никакого щенячьего восторга не вызывает. Может быть потому, что реалистичные тени возникают только в присутствии точечного источника светв, а в равномерно освещенных помещениях тень персонажа вполне статична. Однако гораздо большим недостатком видится отсутствие цветного динамического освещения, которое на данный момент является неписаным стандартом для 3D игр.

Игра также поддерживает Direct 3D, который по известным причинам с обычными видеокартами лучше не использовать (впрочем, если вас устраивает fps около 0.5-5 кадров в секунду... :-)). А при наличии акселератора предпочтительнее активизировать тот же Glide.



Что же касается звука и музыки, то здесь дело обстоит несколько лучше. Начнем с музыки. Ее нельзя назвать вершиной композиторского творчеств, но нужную атмосферу она создает — таинственную и даже мрачную. В фантастических фильмах подобная музыкв обычно предвещвет кульминационные моменты, те самые, где кто-то отвратительно склизкий бросается из-за угла на положительных героев. Озвучка игры выполнена вполне профессионально. В репликах персонажей чувствуется эмоциональность, речь отчетлива — знающие английский легко поймут содержание. Громкость звука нарастает по мере приближения к его источнику.

Среднее арифметическое

Команда разработчиков Treyarch отнеслась к своему проекту несколько халтурно, что сильно отразилось на качестве графики. И это очень печально, потому как факт отсутствия достойной графики, отвечающей современным технологическим реалиям, способен напрочь убить любые теплые чувства к игре. А последние вполне могут появиться у опытного игрока, потому как те же монстры и модель их поведения достойны высокой оценки.

Игра, безусловно, оригинальна, и ее неординарность подкрепляется продуманной сюжетной линией. Словом, Die by the Sword наравне с недостатками обладает и немаловажными достоинствами, которые, несомненно, отметит любой ценитель жанра. И если бы программисты из Treyarch отнеслись к игре более серьезно и не допустили появления графических и врхитектурных недоработок, то вполне мог получиться хит. А так — Die by the Sword поднялся не намного выше уровня Tomb Raider 2. И поэтому, вероятно, чрезмерно широкого распространения не получит и особого внимания общественности не удостоится.

Олег Полянский aka Doctor

Q2 Zone

Новости

Дуэльная статистика

Победители турниров — тоже люди. И среди того человеческого, что им не чуждо, присутствует вполне понятное желание засветить свой nick в официальных рейтингах. И если раньше об этом можно было только мечтать, то с недавнего времени, в Интернет появилась страничка, на которой учитываются победы и поражения квакеров на дуэлях. Причем статистика ведется как по первому, так и по второму Quake. Узнать поподробнее о правилах проведения соревнования и о том, как, собственно, учитывается статистика можно на сервере www.overnet.ru/GamesWorld/quake/stats/index.htm.

Как говорится, "Страна должна знать своих героев". Посему приводим состав первой десятки сильнейших. К слову, на данный момент, в турнирах "на статистику" принимают участие более 30 квакеров-дуэлянтов.

1. [MTF] KiborG
2. [DDT] CooKiE
3. [DDT] SurvivoR
4. [DDT] PB
5. [MTF] Kengur
6. [MTF] PingPanic
7. Hrom (CHPZ)
8. Guguka (CHPZ)
9. -=KR|$NA=-
10. [MTF] Andrew

Боты всякие нужны, боты всякие важны...

Нет предела совершенствованию мастерства. А оттачивать его приходится, как правило не на грушвх, а на живых противниках. И если противник вас морально/физически/умственно устойчивее/сильнее/дальновиднее, то научится чему-нибудь хорошему практически невозможно — слишком быстро погибаешь. Особенно на первых порах.

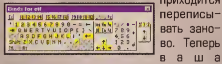
В таких ситуациях выручают бесплатные тренеры — боты. Где их достать? Заходите на сайте *www.planetquake.com/outpost*, здесь всегда можно получить самую свежую информацию о новых ботах для Quake 2. Также на этой страничке постоянно обновляются новости, имеется краткий обзор каждого бота , интервью с разработчиками, чуток патчей и довольно неплохие карты уровней для Multiplayer.

Флаги и фраги

Любителям Team Fortress будет полезно заглянуть на страничку *www.quake.convey.ru/tf.html.ru*, где находится советы по настройке и конфигурации игры. Также предоставлены стратегические советы для каждого класса и краткое описание популярных карт. Самое главное — вся информация на русском языке.

Релиз "настройщика клавиш"

Вы никогда не находили написание скриптов для Quake достаточно трудоемким занятием? Особенно, когда играете на чужой машине и все настройки



приходится переписывать заново. Теперь ваша жизнь станет немного полегче. После четырех месяцев нахождения в стадии бета версии вышел официальный релиз Qkey. Qkey — достаточно мощный редактор конфигурационных файлов, с поддержкой практически всех существующих на данный момент типов скриптов. Данный редактор работает с Quake, Quake2, Hexen2 и с различными их модификациями. Адрес странички, где можно скачать релиз — *www.planetquake.com/qkey*.

Улучшенный Eraser

На страничке *Impact Development Team page* появилась новая версия *Eraser* bot'a — 0.96. В число усовершенствований входит улучшенный AI и возможность использования ботом grapple hook. Также боты замечают не только вас, но и собственных коллег, присутствующих на уровне. Как заявляется — эта версия кандидат на основной релиз.

Скачать инсталляционную программу для Windows 95 или zip файл можно по адресу *impact.frag.com*.

Замороженные

Вышла в свет 1.3е версия модификации Quake 2 — *Freeze Tag*. Естественно, данная версия содержит некоторые

улучшения, в число которых входит уменьшение времени, в течении которого вы находитесь в замороженном состоянии. Найти данную модификацию можно страничке *www.planetquake.com/freeze*.

Гонка вооружений

Еще одна модификация Quake 2 претерпела некоторые изменения. Что примечательно — в версии 5.4 *Weapons of Destruction* не было исправлений старых багов. Изменения коснулись в основном вооружения: добавлен freeze gun, прибор ночного видения, новые виды гранат, "доработан" супербластер и возвращен стандартный rail gun.

Новая версия находится на *www.telefragged.com/weapons*.

Модификация для пацифистов

Появилась конверсия Quake 2, в которой вместо того, что бы вести планомерный отстрел супостата, необходимо перекрашивать противника в свой цвет на некоторое время. Перекрашенный игрок, в свою очередь, уже не может перекрашивать вас.

Из оружия в *Viper Paintball* оставлен "ускоренный" grenade launcher, стреляющий шариками с цветом по прямой траектории.

Для кого deathmatch слишком жесток, рекомендуется хотя бы заглянуть на *www.onr.com/user/joe/paintball*.

QuakeMovie

QuakeMovie - это патч, позволяющий создавать фильмы на движке Quake. В нем реализована возможность самостоятельно определять положение камеры во время записи фильма. Также доступны исходники патча. Будущие режиссеры могут найти данную программу на *www.inside3d.com/qmovie*.

Всероссийский фестиваль Quake'a

11 и 12 апреля в Москве состоялся "Второй Всероссийский Фестиваль", в рамках которого московские клубы сетевой игры "Орки" и "MTF" (последний, на данный момент, находится в помещении "Орков") провели три чемпионата: по Quake-стандарту, Team Fortress и Quake 2. В соревновании по Quake 2 приняло участие более 130 человек, в Quake стандарт сыграло около сотни, и В команд по шесть человек е каждой играли в Team Fortress. К проведению фестиваля организаторы подошли с должной обстоятельностью — заранее позаботились о рекламе, призах, разослали приглашения лидерам кланов, не забыли и выдающихся квакеров-одиночек. Организационные хлопоты были распределены среди клубов следующим образом: MTF занимался проведением чемпионата по Team Fortress, а "Орки" рвзбирались с любителями Quake и его продолжения. Не обошлось и без проколов, например, всех "достали" большие паузы между играми в турнире по первому Quake, из-за которых он затянулся до глубокой ночи. Однако учитывая масштабность данного мероприятия, было бы странно, если бы все прошло без запинки. Подводя итог, можно с уверенностью отметить, что для всех участников два фестивальных дня стали настоящими праздниками.

День первый: BFG или смерть

Когда я вошел в объединенный клуб "Орков" и MTF, первое, что бросилось в глаза — это большая толпа квакеров, обступившая [OOT]Cookie, на плечи которого был возложен неблагодарный труд регистрации вновь прибывших. Хорошо еще, что для простых "смертных" в этот день была установлена входная плата 10 рублей, иначе пробраться сквозь толпу к своему "рабочему" месту было бы крайне неудобно. А ведь нужно еще и конфиг свой переписать, и наушники подключить, и мышку любимую воткнуть. Часам к одиннадцати игроков, посредством жеребьевки, раскидали по шестеркам, и объявили о начале первого отборочного тура. Всего их было три, после чего победители сыграли в полуфинале и финале. Для перехода из отборочного соревнования в полуфинал требовалось занять одно из первых трех мест.

Первый тур из-за большого количества присутствующих проводился в два приема: сначала сражались первые восемь команд по шесть человек, затем все остальные. Всех прошедших во второй тур снова разбили по шесть человек. Само "разбиение" проводилось следующим образом: на листок бумаги выписали все номера участников, затем выбрали "человека со стороны", и нарекли его гордым именем "рандомайзер". Сей человекообразный генератор случайностей называл [OOT]Cookie шесть первых пришедших ему на ум номеров участников с данного листа и тут же их зачеркивал. В результате шестерки оказвлись сформированными совершенно случайным образом.

Два последующих отборочных тура прошли довольно гладко — почти все сильные игроки вышли в полуфинал. Но в полуфинале произошло ЧП: в финальном туре не оказалось победителя отборочного чемпионата по Quake II [OOT]Infidel, что было для всех полной неожиданностью.

Финал проводился по той же рейтинговой системе, что и отборочный чемпионат. Другими словами, провели три игры по три участника в каждой, причем состав участников постоянно менялся. За первое место начислялось три очка, за второе — два, и за третье — одно. В финал вышли почти равные по силам игроки, поэтому бои были крайне напряженными, и кто выйдет призером (и соответственно получит первый приз — 3D-ускоритель Voodoo 2) сразу предугадать было нельзя. После последнего боя выяснилось, что несколько финалистов набрали одинаковое количество очков. Пришлось проводить дополнительный бой, который расставил все точки над i.

Окончательный результат турнира по Quake 2 следующий:

1. [OOT] OeatH
2. Murder [MQF]
3. [OOT] Crusader
4. [MTF] KeNgUr
5. Paul (OCT)
6. Stalker
7. Miner [TNT]
8. Striker
9. Bigles [OA]

Ночь. Team Fortress. Флаг в руки...

В одиннадцать часов вечера стали подтягиваться представители кланов MTF, PTT, VIP, MAI, ASP, KGB, KILLERS, SSK, намереваясь принять участие в турнире Team Fortress. Команды играли на рейтинг, т.е. каждая сыграла по матчу с каждой (благо количество компьютеров позволяло). По правилам выигрывала команда, вынесшая большее количество флагов нежели противник. Если в этом отношении команды были на одном уровне, то победа присуждалась по количеству набранных фрагов.

После проверки команд на наличие личного состава, была проведена жеребьевка, каждому квакеру выдали в зубы по бутылке пива, и начался сам турнир. Команды расселись за мониторами, и началась охота за флагами и фрагами. У кого получалось лучше, можно узнать по приведенному ниже рейтингу.

Рейтинг игры по TF

Команда	Игр	Побед	Взяли флагов	Отдали флагов
MTF	5	5	60	0
MAI	5	4	47	6
KGB	5	3	35	7
VIP	5	2	25	20
ASP	4	2	6	24
SSK	4	1	11	19
PTT	3	0	1	34
KILLERS	3	0	4	67

Результаты первого круга
MTF vs. VIP – 15:0
PTT vs. ASP – 0:2
KGB vs. KILLERS – 23:0
SSK vs. MAI – 0:11

Результаты второго круга
MTF vs. PTT – 20:0
VIP vs. ASP – 13:0
MAI vs. KILLERS – 33:0
KGB vs. SSK 11:1

Рвзультаты третьего круга
MTF vs. ASP – 11:0
VIP vs. PTT – 12:1
KGB vs. MAI – 0:0 (frags 61:63)
SSK vs. KILLERS – 11:4

Ввиду хронического невезения, команды KILLERS и PTT вскоре убыли с соревнования. Так как число команд оставалось четным, то на ход турнира это происшествие не повлияло.

Результаты четвертого круга
MTF vs. KGB – 8:0
MAI vs. VIP – 3:0
SSK vs. ASP – 0:4

Результаты пятого круга
MTF vs. MAI – 6:0
KGB vs. VIP – 1:0

Список финалистов

1. MaX (GoD)
2. KiLLjoY (GoD)
3. (MTF) Andrew
4. (DDT) FaGoT
5. Rocky (Swamp)
6. (MTF) KiborG
7. OmeN (GoD)
8. Shark (Swamp)

Больших задержек при проведении турнира не наблюдалось, разве что случился перебой с подвозом пива, вызвавший праведный гнев со стороны присутствующих. К слову сказать, энергия гнева была мудро направлена в русло тренировок, и никаких инцидентов не возникло.

День второй. На войне как на войне

Правила проведения турнира по первому Quake почти не отличались от правил турнира по второму. Отборочные соревнования и полуфинал игрались на вылет, из шестерок выбиралось по три лучших игрока, занявших, соответственно, первое, второе и третье место. Финал игрался по рейтинговой системе. Ввиду достаточно высокой регистрационной платы (50 рублей) основными участниками турнира стали игроки со стажем, иначе говоря, обошлось без ламеров. Бои проходили весьма ровно. Начиная с первого отборочного тура и во всех "проходных" тройках, отрыв от лидера редко когда был больше трех фрагов. Никто из присутствующих не хотел за просто так отдавать соперникам первый приз – Notebook. Но фавориты турнира понемногу пропихивались, протискивались, пробивались грудью в финал. В итоге финалистами стали представители четырех кланов – GoD, MTF, DDT и Swamp. Поздним вечером стало ясно, что GoD'ы не зря ехали из Питера – они завоевали первое и второе место и стали обладателями "наколенника".

Как видите, фестиваль в полной мере проиллюстрировал уровень игры представителей разных городов. Многие начинающие квакеры получили возможность поднабраться опыта, наблюдая за игрой профессионалов. Которые за победу в своей любимой игре смогли получить по-настоящему ценные призы. Вдобавок к глубокому удовлетворению, полученному в атмосфере дружеского общения с себе подобными. А уж сколько было выдано и выслушано ценных советов!

Остается надеяться, что столь грандиозное мероприятие не останется единственным и неповторимым.

Альрик

КАК СДЕЛАТЬ СВОЙ УРОВЕНЬ ДЛЯ QUAKE II ?

– Как вам удается создавать столь хорошие уровни?
– О, я просто размещаю браши и получаю из них то, что мне нужно.

Из интервью с Christian Antkow, дизайнером уровней в id Software

Что есть главная часть FPS (first person shooter)? Ну конечно же уровни, по которым мы бегаем, на которых мы воюем, прячемся или ищем секреты, а также выясняем кто круче при игре по сети. Уровни - неотъемлемая часть любого 3d-action, а наилучший 3d-action на сегодня это, конечно же, Quake 2. Его уникальная открытая архитектура, в подробности которой, впрочем, мы вдаваться не будем, позволила легко редактировать и создавать для игры все что угодно, в том числе и уровни. И именно о создании уровней я хочу рассказать, что, надеюсь, будет небезынтересно большинству наших читателей.

Идеология Quake 2

Создание уровней предусматривает решение множества сложнейших вопросов, связанных как с геометрией, освещением и т. п., так и взаимодействие игрока с окружающим пространством, создание наполнения среды. Именно интерактивность и обуславливает большинство проблем, возникающих по ходу разработки. В компании Id Software пошли по удобному и оригинальному пути. Уровень представляет собой браши (brushes), которые образуют стены, пол, потолок - одним словом геометрию. А различные entities определяют предметы, двери, звуки - все-все-все, что является не геометрией.

Браши представляют собой выпуклые геометрические примитивы, сложность и количество которых ограничивается форматом BSP. Например, сетевые уровни от Id Software имеют около 1500-2000 брашей. А уникальные карты типа base64 содержат более 6000 брашей и с трудом умещаются во все ограничения BSP, включая размеры мира.

Entities - осуществляют взаимодействие с игроком, обозначает множество объектов, действий, например открыва-

Основные понятия

brush – (в статье упоминается как "браш") то, что мы называем геометривй, любой объект, не являющиеся entity

entity – все, что не геометрия, например, стартовая позиция игрока, источник света или монстр

light – источник света, обладает множеством свойств. О правилах применения источников света подробно рассказано в разделе "Как мне осветить уровень?"

func – функция, назначается брашу или группе брашей. Представляет собой сложное свойство объекта в Quake 2, например func_door (открывающаяся дверь) или func_teleport (телепортатор). О некоторых func'ах и способах их применения рассказано в данной статье

map – формат файла, используемый большинством редакторов и bsp-конвертером, содержит всю информацию об уровне

bsp – алгоритм обработки 3D сцены, позволяющий отсекать ненужные (невидимые) грани, в данной же статье означает формат файла, содержащий уровень и непосредственно используемый Quake 2.

prt file – файл, содержащий информацию о геометрии уровня, используется qvis3 для оптимизации уровня

vertex – вершина браша, объединяет edges.

edge – ребро, часть браша, определяющая его геометрию.

ющиеся двери, монстры, источники света (некоторые из общеупотребительных entities будут рассмотрены ниже). Entities могут применяться к брашам, существовать самостоятельно и взаимодействовать с другими entities.

Какой редактор мне выбрать?

Решение этого вопроса по отношению к Quake 2 чрезвычайно простое, так как Id Software расщедрилась и выложила на сети свой редактор, в котором они сами создали все уровни для Quake 2. Называется этот редактор QE4 и является мощнейшим в своем классе. К сожалению, запустить его на обычном Win95 не удастся, потому как даже 2D окна отрисовываются в нем с использованием стандарта OpenGL.

Но нашелся в мире человек, имя ему Robert A. Duffy (e-mail: raduffy@gte.net), который переписал QE4 нужным образом и получился QERadiant, отличный редактор, полностью подобный Id'шному, но способный работать на самых обыкновенных машинах. Так как этот редактор представляется автору статьи самым мощным, то именно работа в нем и будет рассматриваться.

Если у вас вдруг возникнет желание посмотреть на другие редакторы, что весьма сомнительно, воспользуйтесь врезкой **Где взять последние версии редакторов?**

С чего начать создание уровня?

С просмотра чужих уровней и определения задач вашего, например для сетевого уровня критическим понятием является число игроков. "Танцевать" следует именно от этой цифры – число игроков позволит прикинуть требуемые размеры уровня, количество разбросанного оружия и предметов.

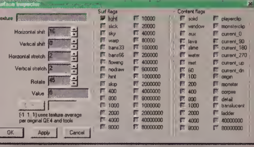
Затем выберите палитру, то есть набор текстур. Поначалу воспользуйтесь чужой, ибо придумать с нуля свою палитру очень непросто. Вернее, создать-то ее можно, но только красота ее будет, кгхмм, не очень красивой.

Как правило, уже на этой стадии возникает некая идея, вокруг которой будет "закручен" уровень. Не спешите садиться за редактор, возьмите лист бумаги и попытайтесь набросать блок-схему. Кружками (прямоугольниками) обозначьте помещения, стрелками укажите точки их соприкосновения, условными значками или прямо буквами отметьте предполагаемое расположение предметов, оружия и стартовых позиций игроков.

Потом окиньте ваш шедевр критическим взглядом и попытайтесь найти несуразицы, тупики и тому подобные вещи. Хороший сетевой уровень имеет 4 и более подхода к одной области, причем эти самые области не обязательно имеют четко выраженные формы – они могут плавно перетекать из одной в другую. Яркий пример – сетевые уровни из Point релиза.

Поначалу не будет зазорным использовать чужие дизайнерские решения, но непременно следует пытаться внести что-то свое, именно оригинальность вкупе с качеством проработки и изяществом определяют "крутизну" уровня. Но это все вторично – в сетевом уровне, например, самый важный момент – расположение предметов и путей, их соединяющих. Не стоит аккуратным красивым дизайном реализовывать банальную арену или квадратные комнаты.

Когда общий план будет наконец создан, попытайтесь проработать отдельные элементы, пропорции комнат, залов. Нарисуйте ловушки, если таковые присутствуют, нарисуйте все ваши "оригинальные" двери, лестницы и тому подобные мелочи.



В конце концов у вас получится кипа бумаг, наиболее полно отражающая концепцию уровня. Это окажет вам неоценимую помощь в процессе реализации. Не стоит наивно полагать, что сразу сев за редактор, вы получите что-то мало-мальски похожее на уровень – у вас ничего не получится, если вы будете придумывать, сидя за компьютером. Это не я так говорю – следовать такому пути советует большинство ведущих дизайнеров уровней. Вы должны абсолютно четко представлять то, что вы хотите воплотить, и сидя за монитором только воплощать придуманное ранее.

Основные этапы создания уровня

Сначала стоит создать геометрию, используя несколько текстур, чтобы как можно быстрее задать генеральную идею уровня. Потом Добавьте все вторичные браши, настройте существую-

Где взять последние версии редакторов?

QERadiant	http://www.planetquake.com/qeradiant/
WorldCraft	http://www.worldcraft.com
Quark	http://www.planetquake.com/quark
BSP	http://www.bsphq.com
Qoole	http://www.qoole.com
DM Maker II	http://www.deathmatchmaker.com
BSP utilities:	ftp.cdrom.com/pub/quake2/utils/level_edit/
	ftp.cdrom.com/pub/quake2/utils/bsp_pak_tools/
	ftp.cdrom.com/pub/quake2/utils/level_edit/bsp_builders/

Как лучше всего настроить внешний вид редактора?

Наиболее оптимальная компоновкв экрана обуславливает быструю и удобную работу, наилучшая из известных – от компании Rogue Entertainment. Для начала зайдите в меню Edit/Preferences и в появившемся окошке выберите компоновку экрана с плавающими окнами. Перезапустите редактор, чтобы изменения были задействованы. Потом рвсположите окна так, как это показано на скриншоте (см рис. № п [komponov.bmp]). Средних размвров окно камеры лучше всего поместить в левый верхний угол, вид отображения оси Z подвиньте налево, под окно камеры и вниз до конца экрана. Ширина этого окна должна быть совсем небольшой, так как решающее значение на этом виде играет координата Z. Главное окно вида XY расположите от левой части экрана до правой во всю высоту таким образом, чтобы окно камеры немного перекрыввлось. Это удобно при работе с основным видом, а если вам вдруг понадобится 3D вид, то одним щелчком мыши он поднимается поверх основного окна. Плавающее окно textures/entities удобнее всего положить справа от Z вида, чуть ниже камеры. Причем стоит вам переключиться на основное окно, как это частично выпадает из поля вашего зрения, а по нажатию клавиши T/N это окно оказывается поверх основного.

Возможно, вам поначалу покажется непривычной данная схема, но поверьте – через некоторое время вы привыкните и работать будет чрезвычайно удобно.

щие. После этого можно приступать к текстуризации и проецированию текстур. Потом имеет смысл расставить источники света и добиться красивого освещения. После чего наконец раскидайте по уровню предметы и тому подобные вещи. После окончательной компиляции неоднократно протестируйте уровень, дайте его вашим друзьям, прислушайтесь к их советам и уж тогда, окончательно расположив предметы, откомпилируйте окончательный результат, годный к употреблению.

ВНИМАНИЕ! Не стоит делать особо навороченную геометрию, отчасти потому, что BSP ее просто не сможет откомпилировать, отчасти потому, что изящная небольшая геометрия тормозит гораздо меньше своих навороченных собратьев. К тому же, дизайнерское изящество просто рвдует глаз – никто не будет подсчитывать ваши браши, не волнуйтесь, главное чтобы "костюмчик сидел". Когда все красиво и изящно, то твхнические подробности значения не имеют.

Всегда следует помнить, что играбельность на первом месте, все остальное вторично. Архитектура и дизайн всегда следую после концепции и играбельности. Не стоит делать сверх навороченную комнату с единственной ракетницей, я конечно утрирую, но не следует за малым терять главное – это основная ошибка всех начинающих левел-мейкеров. Не повторяйте ее!

Основные принципы работы в редакторе

Как уже упоминалось, мы будем рассматривать только QE4/QERadiant. Первым делом настройте редактор, как это сделать смотрите врезку **Как лучше всего настроить внешний вид редактора?**

Ну а теперь, собственно говоря, о принципах работы. Итак, щелкнув левой кнопкой мыши нарисуйте браш произвольной формы. Получится 4-ех угольник, изменить число его сторон можно через меню Brush. Если предустановок вам окажется маловато, то зайдите в меню Brush/Arbitrary Sides и задайте требуемое число вершин. Полученный браш можно перемещать, схватив его за середину браша и нажав левую кнопку мыши. Перемещать браш можно как на главном виде, так и на виде высоты.

К слову, как вы заметили, перемещение весьма дискретно, это связано с использованием координатной сетки. По умолчанию размер одной клетки равен 8 единицам (предположительно дюймам), изменить масштаб сетки можно через меню Grids. Это также можно сделвть через клавиатуру, узнать все клавишные команды можно через меню Help/Command list.

Если тащить курсор с нажатой левой кнопкой мыши, держа вго за пределами браша у одной из сторон, то браш будет масштабироваться в данном направлении. Также для масштабирования можно использовать меню Selection/Scale.

Размещвя браши, попытайтесь создать некое подобие комнаты или коридора. Но иногда можно взять браш, растянуть его до габаритов комнвты, а затем воспользоваться меню Selection/CSG/Make Hollow – браш станет пустотелым, а комната будет образована множеством брашей, ранее бывшими гранями одного большого.

Если требуется пробить отверстие, воспользуйтесь свойством булевых операций. Для этого создайте, например, браш, задающий габариты отверстия для двери (это будет шаблон) и поместитв его в нужное место, а затем не снимая селекции через меню Selection/CSG/CSG_Substract "вычтите" вашим шаблоном часть стены. Удалите шаблон и отверстие будет получено.

Вращение браша осуществляется через меню Selection/Rotate. Хотя и вращение объектов задаванием цифрового значения по осям представляется несколько неудобным, впоследствии вы привыкните к этому.

Снимается селекция с браша по нажатию клавиши ESC, проселектировать браш (браши) вновь – Shift+левая кнопка мыши. Причем все эти "щелчки" удобно делать не только на основном виде, но и в виде камеры предварительного просмотра. Удалить выделенный браш (группу брвшей) – клввиша BackSpace.

Entities создаются через меню по нажатию правой кнопки мыши. Если правой кнопкой мыши щелкать, не сняв селекцию, то селекция обратится в этот самый entity. Будьте предельно внимательны в данном вопросе.

Присутствует также еще две возможности, связанные напрямую с редактированием брвшей. Это режим DragVertex (перемещение вершин браша) и DragEdges (перемещение ребер браша. Нажатием клавиши V вызывается первый режим, и все точки браша окрашиваются в ярко-зеленый цвет. Просто хватайте нужный вертекс и перетвскивайте. Работа с ребрами аналогична, лишь вызывается клавишей E.

Вот так вот, компонуя браши и entity, а также настраивая их параметры делаются уровни. Скажем прямо – рвбота эта для людей терпеливых, причем машина ваша должна быть не самой медленной, так как большое число брашей вкупе с окном трехмерного просмотра очень сильно нагружают компьютер. Возможно, использование редактора уровней будвт хорошим поводом для upgrade'а, ибо одно дело играть на уровнях, а совсем другое их делать.

Работаем с текстурами

Первоначально браши не имеют текстуры, вернее она есть, но выглядит как узор черных точек на красном фоне. Зрелище весьма шизофреническое.

Для назначения текстуры выберите браш или группу брашей (Shift+левая кнопка мыши) или одну грань браша (Shift+Ctrl+левая кнопка мыши). Затем нажатием клавиши T вызовите окно работы с текстурами (см. рисунок **textures.bmp**). Не удивляйтесь, поначвлу вы ничего не увидите. Сперва нужно подключить необходимый .pak файл, в котором помимо всего прочего содержатся текстуры. Для этого зайдите в меню Edit/Preferences и в новом окне ука-

жите путь и имя .pak файла, который вы хотите использовать. После перезапуска редактора необходимый .pak файл будет подключен.

Как только выбрано поле, необходимое для текстурного воздействия, через меню Textures выберите каталог в baseq2/textures (это связано с тем, что текстуры не лежат внавалку в одном каталоге, а заботливо распределены по директориям), к сожалению, уловить систематику распределения текстур не представляется возможным, в посему придется обшаривать все каталоги самым внимательнейшим образом.

Два раза щелкните на необходимой текстуре и она будет назначена селекции. Теперь перейдите в главный вид и, не снимая селекции, нажмите S. Появится окно свойств поверхности (см. рисунок **surface_properties.bmp**), первая часть которого – проецирование текстур. За результатами ваших действий лучше всего наблюдать в окне камеры предварительного просмотра.

Поверхность, помимо текстуры, обладает еще и уникальными свойствами. При зто текстура остается нвзависимой от свойств поверхности. Достаточно поставить флажок напротив названия свойства и оно будет назначено. Перечислим несколько основных свойств:

light – самосветящиеся цвета в текстуре начинают освещать окружающее пространство, подробнев зто рассматривается в разделе **Как мне осветить уровень?**.

trans33 – высокая прозрачность грани (объекта), но с сохранением уже назначенной текстуры.

trans66 – вналогично, лишь прозрачность в пару раз меньше.

nodraw – объект будет присутствовать и мешать игроку, но он никак не будет обозначен в пространстве.

Есть также свойства самого браша, его, если можно так выразиться, наполнения:

lava – без комментариев, отметим лишь, что лава все-таки должна иметь соответствующую текстуру.

slime – объект становится едкой зеленой кислотой.

ladder – грань становится лестницей, за нее можно цепляться и двигаться по ней.

water – все превращается в мирную водичку.

window – объект становится разбиваемым под воздействием любого выстрела. Разбивается на куски модулем Quake 2 по специальному алгоритму.

Внимание! Если вы селектируете какую-то грань/объект, а затем селектируете другой объект и вызываете окно редактирования поверхности, то вам будут показаны параметры предыдущей (!) селекции. Если вам требуется, чтобы данный объект обладал свойствами предыдущего, то всего лишь нажмите OK (согласиться). Если у вас прямо противоположная задача – щелкайте на кнопке Cancel и вновь селектируйте грань/объект, и уж теперь вы будете работать непосредственно с данной селекцией.

Это очень удобная "странность" пригодится вам при создании большого числа похожих, но неодинаковых объектов.

Для применения только что измененных параметров нажимайте Apply, в окне предварительного просмотра произойдут соответствующие изменения. Для сохранения изменений нажимайте OK.

Еще одно важное явление: если вы будете передвигать объект с уже спроецированными текстурами, то их проецирование сохраняется. Например, однажды созданный светильник или дверь можно банальным образом копировать и помещать в необходимое место, не заботясь о текстуризации. Усиленно используйте данное свойство – зто позволит избежать утомительной настройки параметров **каждой** грани на уровне.

Как мне разместить монстров/оружие/боеприпасы /power-ups?

Это, пожалуй, самое простое в создании уровней :). Щелкните првввой кнопкой на карте и приглядитесь к появившемуся окну.

ammo – боеприпасы, для размещения выберите необходимый тип.

weapon – оружие

monster – монстры

key – ключи

item – вптечки, бронежилеты и power-up'ы.

Размещение боеприпасов чрезвычайно удобно, если вы используете grids (работу по координатной сетке), так как все объекты имеют габаритные размеры, наглядно показывающие, врезается ли предмет в стену или нет. Некоторые предметы имеют дополнительные свойства, например аптечка может быть большой, а может и совсем маленькой (в данном контексте количество здоровья, которое восстанавливает аптечка).

Как мне указать стартовые позиции игроков?

Нужно всего лишь расположить на уровне фанки **info_player_start** (для однопользовательской игры) и **info_player_deathmatch** для сетевой игры. Число точек respawn для сетевой игры не ограничено, но было бы странным видеть их более 10 – 15 штук. Обычно число точек старта равно предполагаемому количеству игроков, зто следует рассчитывать еще на начальной стадии создания уровня. Места старта игроков в coopertive-режиме обозначаются фанками **info_player_coop**.

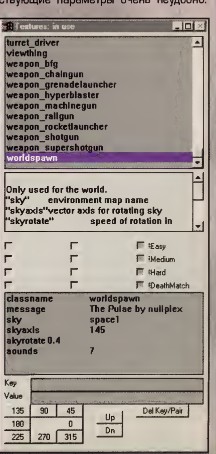
Изменить ориентацию игрока можно через окно Entity Properties, щелкая на кнопках с градусными значениями в левой нижней части окошка (см. рисунок **entity_properties.bmp**).

Флажки Easy/Medium/Hard/ Deathmatch указывают, будет ли присутствовать данный предмет при таком типе игры. Если не выбран ни один флажок, то объект присутствует сразу во всех типах игры.

Полностью изменить тип объекта можно через список в верхней части окна Entity Properties.

Как создать движущуюся платформу?

Для этого легче всего воспользоваться функцией Smart Entities/Smart_Train в меню создания фанков. Почему так, а нв через точки с именами? Да потому что если вам потребуется, не дай бог, ввести новую или удалить существующую точку, то зто вызовет изменения во всей цепочке. Отслеживать и вручную изменять соответствующие параметры очень неудобно.



Достаточно сказать лишь, что в уровнях от Id ни разу не были использованы **func_conveyor**, только **func_train**. Размещенные точки можно передвигать по уровню с целью оптимального расположения, а сама платформа (которая может представлять собой несколько брашей) имеет пару ключей, это **speed** – скорость движения платформы, измеряется в единицах в секунду. Также платформа может обладать разрушительными свойствами, например, можно сделать пресс или перемещающийся блок, который может раздавить игрока. Для этого задайте ключ **dmg**, который определяет количество здоровья, отбираемое у игрока за одну секунду. Эта функция имеет самые широкие границы применения, например шипы из потолка, "протыкающие" ничего не подозревающего вояку или сдвигающиеся стены.

Как создать дверь?

Для обычной сдвигающейся двери применяется **func_door**. Будучи примененным к брашу (брвшвм), он делает их дверью. У **func_door** есть несколько параметров:

message – текстовое сообщение, которое увидит игрок при соприкосновении с дверью.

angle – направление, в которое будет сдвигаться дверь. Измеряется в градусах относительно глобальной системы координат.

health – если выставить двери этот параметр, то после нанесения ей указанного повреждения она откроется. Применение этого свойства аналогично **shooting door** Quake.

speed – скорость движения двери, единиц/секунду.

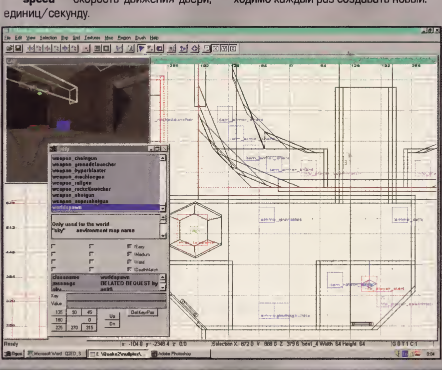
wait – время ожидания, перед тем как дверь будет возвращаться в исходное положение. Если вам требуется сделать однажды открытую дверь не закрывающейся, выставьте **-1** этому ключу.

dmg – степень повреждения, наносимых игроку при зажимании и т. п.

В Quake 2 наличествуют также вращающиеся двери, но их применение гораздо сложнее и не может быть рассмотрено в рамках данной статьи.

Как мне осветить уровень?

Одним из основных достижений Quake 2 можно считать наличие цввтного освещения. Как же оно делается, и вообще, как работать со светом в Quake 2? Несложно, есть всего два способа. Первый – создаем entity под названием light, а затем помещаем его в нужную точку лабиринта. Нажатием клавиши **K** вызовите палитру, в которой можно задать цвет источника света. Однажды измененный цвет источника света не в будущем не удастся поменять по нажатию клавиши K, чтобы все-таки изменить его цвет, проселектируйте источник света и зайдите в меню Misc/Colors/Selected Brush – таким образом вы опять получите меню выбора цвета. Другов важное свойство источников света – если вы вго скопируйтв, а потом используйте, то он будет в точности повторять свойства своего предка. И, например, изменив цвет одного из источников, созданных методом копирования, вы автоматически будете изменять цвет всех остальных! Для создания источников разного цвета необходимо каждый раз создавать новый.



Источник света обладает еще несколькими пвраметрвми, которые доступны для редактирования в окне Entity properties (клавиша N):

light – расстояние, на которое будет светить источник света, за пределами этого расстояния будет наблюдаться темнота. По умолчанию это значение равно 300, так что вовсе не обязательно трогать этот параметр, даже если он и не отображается в окне Entity Properties.

targetname – если присвоить произвольное имя источнику света, то его можно будет включать/выключать по действиям соответствующих объектов. Например, задав кнопке (**func_button**) ключ **target [name1]**, а источнику света **targetname [name1]**, то по нажатию кнопки он включится. Естественно, не забудьте поставить флажок **START_OFF** в окне Entity Properties.

Другой важный параметр – **style**. Он изменяет тип источника света, например, делает мигающим или затухающим. Его **value** могут быть следующих типов:

1 FLICKER first variety
2 SLOW STRONG PULSE
3 CANDLE first variety
4 FAST STROBE
5 GENTLE PULSE 1
6 FLICKER second variety
7 CANDLE second variety
8 CANDLE third variety
9 SLOW STROBE fourth variety
10 FLUORESCENT FLICKER
11 SLOW PULSE NOT FADE TO BLACK

Расписывать их все подробно не имеет смысла, лучшим способом узнать их свойства будет создание длинного коридора, в котором каждый источник света будет иметь свой **style**.

Если вас не удовлетворяют существующие **style**, то можно попытаться создать свой, но по причине нехватки места в данной статье этот вопрос не рассматривается.

Внимание! Quake 2 не позволяет размещать рядом (так, что радиус освещения одного пересекает другой) мигающие с разной частотой источники света.

Если вы играли в Quake 2, то наверняка обратили внимание на то, что некоторые источники света имеют направленность и размер светового пятна. Данный эффект осуществляется следующим образом:

1) создайте **info_null** и разместите его на уровне.

2) Задайте созданному фанку **targetname** с параметром **targetname01**

3) Источнику света, которому будет

Что почитать на тему редактирования?

finger.planetquake.com
http://www.planetquake.com/rust/
http://www.planetquake.com/quakelab/quakelab2/
http://www.planetquake.com/ravage/
http://www.planetquake.com/chopshop/
http://www.terrafusion.com
http://www.planetquake.com/qref/
http://www.quake2.com/qworkshop

задано направление светового потока, задайте ключ **target** со значением **targetname01**.

4) Вектор, образованный источником света и **info _null** с соответствующими именами будет указывать направление светового потока. Перемещением **info _null** можно изменять это самое направление.

5) Размер светового потока изменяется ключом **_cone** для источника света. Его значения могут колебаться от 0 до 360 (световой размер светового потока измеряется в градусах).

6) Примечание! Один источник света может иметь только один **info _null**!

Второй способ освещения заключается в использовании светящихся текстур. То есть, в Quake 2 есть текстуры, которые помимо основной цветовой информации могут еще и излучать свет, изменяя свойства поверхности. Обычно эти текстуры выглядят как лампа или светильник. Достаточно назначить текстуру светильника на браш, и он уже сам будет светиться в темноте и освещать окружающее пространство. Цвет освещения зависит от цвета источника и поменять его нельзя, равно как и выставить параметр **light**. Это связано с тем, что самосветящиеся тестуры освещают все вокруг на любом расстоянии, то есть если ваш коридор имеет большую длину, то его дальняя стена будет освещена равно как и пол прямо под лампой.

Если вам вдруг захочется использовать текстуру источника света, но без ее светящихся свойств, тогда нажмите клавишу S и отключите флажок **light**.

Советую интенсивно использовать такой метод освещения, так как он незначительно увеличивает размер файла, и к тому же, достаточно реалистичен. На всех уровнях от ID 60-70% освещения реализовано именно таким способом.

Еще один важный параметр, связанный с освещением, хотя и применяется к брашам. Это ключ **_minlight**, его значения могут колебаться от 0 до 2 и указывают степень свмосвечения обьекта. Например, разместив в темной комнате кнопку для включения света, имеет смысл задать этой кнопке степень самосвечения, дабы ее можно было обнаружить в темноте. Естественно, этим не ограничивается применение **_minlight**, спектр применения данного средства весьма широк - экспериментируйте.

Как мне включить это красивое небо?

В Quake 2 идеология неба весьма необычна для простого человека, хотя это не означает, что использовать небо сложно. Итак, вы размещаете свои браши в некоем пустом пространстве, и небом там и не пахнет. Небо назначается текстурой sky, и браш, которому назначена данная текстура, будет являться своеобразным окном, по которому и будет двигаться небо. Причем, если вы воткнули в конце окна браш с текстурой нвба, то это не означает, что небо в данной части будет четко спроецировано - скорее, этот браш будет являться информацией о том, что в вго пределах Quake 2 должен отображать небо.

По умолчанию, ставится текстура unit1_ (всего в Quake 2 присутствует 10 видов неба - unit1_ - unit9_ и space1). Для изменения текстуры неба следует выбрать любой браш на уровне и нажатием клавиши N вызвать диалоговую панель для браша. Введите в поле key значение sky, а в поле value поставьте unit3_ (или что вам там заблагорассудится). Небо можно вращать:

key **skyaxis**

value (численное значение в градусах (от 0 до 360) вектора направления, в которое будет сдвигаться небо)

key **skyrotate**

value (скорость вращвния неба, измеряется в градусов/секунду)

Рекомендация: я все же не советую вам вращать обычное небо - эта функция предназначена для неба space1, иначе вы рискуете получить весьма шизофреническое зрелище. :)

Если я хочу сделать свое небо, как мне поступить?

Если вы вдруг почувствуете в себе необыкновенные способности к творчеству, то можете попытаться нарисовать свое небо. Для этого извлеките из pak0.pak файла в директории env шестерку каких-нибудь картинок неба. Почему шестерку, потому что первые символы в названии одинаковые, остальные указывают на местоположение картинки относительно друг друга. Это связано с тем, что из швсти картинок как бы образуется куб, внутрь которого условно помещается уровень. Например, в небе unit1_ файл unit1_dn является нижней частью неба, находящейся прямо под игроком, а файл unit1_lf - вертикальная плоскость слева.

Как вы заметили, встречаются файлы одинаковые (например unit1_lf.pcx и unit1_lf.tga), так вот, файлы с расширением .pcx используются при запуске игры без 3D ускорителя, а многоцветные .tga файлы для 3dfx режимов. Как следствие, нарисовав небо в .tga файле (более чем 16 миллионов цветов), не забудьте отконвертить все ваши .tga файлы в соответствующие .pcx.

Ввиду того, что рисовать придется в прямоугольных картинках, придется соблюдать все изменения перспективы, дабы в игре это все выглядело подобающим образом. Также обязательно следует

Примечание: не стоит перезаписывать существующие файлы, ибо они все-таки используются в игре, а ваше небо сохраните в каталоге quake2\baseq2\env под взятым из головы именем. Если ваш уровень содержит ваше же небо, то при передаче его в другие руки не забудьте добавить туда и небо (упакуйте архив с сохранением структуры каталогов или запакуйте все в ваш собственный .pak файл (как это сделать, смотрите ниже).

Как итог, рисование неба есть процесс сложный и неочевидный, необходимо наличие специального инструмента плюс не менее специальных знаний, к сожалению, масштабы статьи не позволяют в подробностях рассмотреть процесс создания неба, но на первых порах (да и вообще), вам вполне хватит текстур неба, заботливо нарисованных в iD Software.

Как мне поставить звуки в окружающем пространстве?

Для этого воспользуйтесь фанком **target_speaker**, который указывает где и какой звук будет звучать. Имя звука для проигрывания указывается ключом **noise**, значение которого название файла из каталога **sounds** в .pak файле. Звуки для окружающего пространства лежат в каталогах **sounds/world** и **sounds/insane**. Приводить полный список названий файлов не имеет смысла – их более 50 штук, наилучшим способом узнать вид каждого звука будет прочтение информации на сети (см. врезку **Что почитать о создании уровней?**).

Небольшой совет: не стоит ставить на уровне более 15–20 звуков, иначе получится какофония, вынести которую не смогут ни одни уши.

Где можно посмотреть творения других дизайнеров?

http://www.planetquake.com/ramshackle – один из лучших сайтов по данному направлению
http://www.planetquake.com/talon/
http://www.planetquake.com/24
http://www.planetquake.com/lotus
http://www.planetquake.com/spq2/
http://www.planetquake.com/mpq
http://www.planetquake.com/hotel
http://www.quake2.com/awoq2/
http://www.quake2.com/crash/

Почему не компилируется уровень?

Чтобы это понять, нужно немного пояснить сам процесс компиляции.

После того, как вы создали карту и сохранили в формате .map, (!) необходимо сохранить ее в каталог quake2\baseq2\maps. За компиляцию отвечают утилиты qbsp3.exe, qvis3.exe и qrad3.exe. Запускать вручную их вовсе не обязательно – в редакторах есть соответствующий пункт меню. В QER это строка BSP.

Qbsp3 отвечает за создание геометрии и основных объектов в bsp файле (Qbsp3 также создает .prt файл, о роли которого будет рассказано чуть ниже).То есть, сразу же после запуска qbsp3 уровень можно будет уже загрузить в игре. Только он будет жутко тормозить, ввиду большого числа невидимых (и ненужных) граней. Для их удаления служит qvis3, он использует и .map, и .prt файлы (в .prt файле содержится информация об этих самых невидимых гранях, если .prt файл не был создан, это означает, что карта содержит ошибки).

Qrad3 создает освещение, если не запускать его при компиляции, то уровень будет иметь везде одинаковое освещение (цвета текстур безо всякого освещения/затенения). Это особенно удобно, когда уровень компилируется предварительно, по ходу его создания – все погрешности и нестыковки легко обнаруживаются. Для окончательного же компайлинга и для настройки освещения запуск qrad3 обязателен. Равно как и наличие всех текстур в каталоге quake2\baseq2\textures\. К счастью, многие редакторы позволяют не распаковывать текстуры, а брать их прямо из .pak файла, если же вам необходимо распаковать .pak файл, воспользуйтесь утилитой QPED (взять ее можно на ftp.cdrom.com/pub/quake/utils)

Внимание! Для создания цветного света Qrad3 требуется .prt файл, то есть запускать qrad3 следует в самую последнюю очередь, тем более что процесс его работы весьма продолжителен.

Теперь, собственно, об ошибках. Во-первых, сложность геометрии, которую может "понять" qbsp3, хотя и возросла по сравнению с Quake, все же она не достаточна и накладывает весьма ощутимые ограничения. А посему не стоит использовать тонкие наклонные плоскости на маленьких расстояниях – ничего путного у вас не выйдет (также о причинах использования простой геометрии смотрите выше).

Вторая, самая распространенная ошибка – не образован портал (portal). Портал – это замкнутая область пространства, ограниченная брашами. Иначе говоря, ваш уровень не должен содержать дырок в окружающее пространство.

Третье, какие-либо entities могут врезаться (или целиком находиться) в пределах браша. Иногда в таких случаях сообщение об ошибке не выводится, но предмет, заботливо расположенный вами на уровне, в игре никогда не появится. Чтобы этого избежать, интенсивно используйте окно трехмерного вида в редакторе и габаритные размеры объекта.

Самые грубые ошибки редактор показывает жирной красной линией и автоматически ставит камеру с видом на место ошибки, что, согласитесь, весьма удобно.

В итоге, если все ошибки на уровне будут исправлены, будет создан .bsp файл, который, собственно говоря, и есть ваш уровень. Запустить его можно командой map (имя файла) (расширение .bsp писать не нужно!) в консоли Quake 2.

Опции компиляции

Для предварительной работы и быстрой компиляции используйте:
QBSP3 -nodetail (имя файла)
(nodetail отключает прозрачные браши)
QVIS3 -fast (имя файла)
QRAD3 -nopvs -chop -v (имя файла)

Если же необходима максимальная оптимизация, используйте:
QBSP3 -nodetail -nofill -notjunc (имя файла)

В этом случае уровень будет не otvis'ен, и не будет содержать источников света, зато можно будет очень быстро получать превью, годное для просмотра по ходу разработки.

Примечание: чтобы окончательно оформить уровень (максимально качественный просчет освещения, полная VIS-обработка), требуется откомпилировать его с масимальными параметрами качества, это:

QBSP3 (имя файла)
QVIS3 -level 4 (имя файла)
QRAD3 -extra (имя файла)

Если вы хотите просмотреть информацию о .bsp файле (число брашей, entities и тому подобные вещи), воспользуйтесь программой qbspinfo3.exe, она идет вместе с утилитами для компиляции.

Как создать свой PAK файл?

Лучше всего для этих целей воспользоваться программкой Quake Pack Editor (Qped), ввиду того, что формат .pak файла для Quake и Quake 2 совпадают. Использование Qped несложно, главное лишь не добавить туда уже существующих файлов. Начать создание .pak файла лучше всего с создания структуры каталогов, узнать о ней подробнее проще всего анализом "родного" квэйковского .pak'а.

Если уж вы запаковали свой .pak файл, то сохраните его под именем pak0.pak в каталоге quake2\(имя_каталога). Запускать игру в вашим новым .pak'ом можно командой:

quake2.exe +set game (имя_каталога)

Это, помимо стандартных уровней/моделей/и т.п. позволит дополнительно подключить ваш проект.

Как мне распространить по миру мое бессмертное творение?

Сначала откомпиляйте уровень с максимальным качеством, затем упакуйте его в архив формата .zip, посля чего добавьте свои текстуры/небо/модели/звуки/и т.п. Затем аккуратно заполните текстовый файл о вашем уровне (в качестве образца возьмите любой чужой .txt к уровню), где вы должны расписать все, что потребуется узнать людям об уровне, в также способ создания и свои координаты. После чего залейте данный архивчик на ftp.cdrom.com/pub/quake2/levels/incoming – через некоторое время ваш файл положат в соответствующую директорию (по алфавиту) и не забудьте рассказать об этом всем вашим друзьям, знакомым. Не поленитесь также написать авторам популярных обзорных сайтов, где укажите им координаты вашего уровня и его неоспоримые достоинства :). Если ваш уровень тянет хотя-бы на одну четверть iD'шного, то слава и почет вам обеспечены :) Стоит также отпрввить уровень на конкурсы, коих на сети сейчвс весьма большое количество.

К слову, возможно и у нас кто-то удосужится провести конкурс на лучший уровень, так что дерзайте, вдруг окежется что вы второй Tim Willits? :)

Виктор А. Осыка a.k.a. Nullplex (в прошлом Sumbur)

Quake 2 Skins

Скин — (от англ. skin)
1. Кожа, кожный покров.
2. Текстура, накладываемая на модель игрока в Q1&Q2.
Малый энциклопедический словарь Quaker'а

Создание своих собственных скинов для первого Quake'а ужв ни для кого не является секретом. В Интернет лежат развалы разнообразных кож — от помешанного журналиста, до окровавленного супермена. Каждый клан выходит на тропу войны только в своем фамильном скинв. Подводя итог можно сказать, что практический любой человек когда-либо брвший в руки мышку, с целью изничтожения своего товарища в великой игре всех времен и народов Quake, знает большинство аспектов шкурного выделывания. Во втором Quake дела обстоят с точностью до наоборот. Увидеть здесь какой-нибудь новый скин в multiplayer — событие мирового масштаба. И даже больше. Для того, что бы хоть как-нибудь исправить сложившуюся ситуацию мы решили просветить деятельных людей, и подвигнуть их на воплощение мечты в области кожевыделки. Думается, что двнная статья кой в чем поможет.

Инвентарь шкуродела

Для того, что бы иметь возможность редактировать скины игроков во втором Quake, необходимо обзавестись следующим: копией Quake 2 (куда уж без него), каким-нибудь графическим редактором (и без него — никуда), вдохновением (специалисты советуют для поднятия оного принять пару бутылок пива/коки). Грвфический редактор должен уметь работать с идексированной палитрой, иначе, как и в случае с первым Quake'ом, скин будет состоит из невразумительной мешанины ярко окрашенных пикселей. Вышеуказанным требованиям соответствует Adobe Photoshop. Если у вас нет данной программы, то можете воспользоваться shareware версией PaintShop Pro, достать которую можно на *www.jasc.com*, предварительно скачав Quake'овские палитры на *www.planetquake.com/skintutor/skins/files.html*. Если Photoshop у вас таки нашелся, то вдобавок к нему потребуется программа-конвертор графических файлов из формата *pcx* в *bmp* и обрвтно, т.к. Photoshop не может корректно читать файлы *pcx*, со скинами. В качестве конвертера можно воспользоваться *Sea Viewer*.

Если все вышеперечислвнное (или подходящие аналоги) имеется у вас под рукой, то можно непосредственно перейти к созданию собственной виртуальной кожи.

Где взять исходный материал?

Скины представителей сильного пола находятся в каталоге

quake2\baseq2\players\male,

а представительниц прекрасного — в

quake2\baseq2\players\female.

К слову говоря, все зто добро лежит в распакованном виде, что существенно упрощает процесс их редактирования и подключения. Собственно, если вы хотите подключить еще один скин, то вам потребуется поместить в одну из вышеуказанных директорий всего два файла: *[имя скина].pcx* и *[имя скина]_i.pcx*, где *[имя скина].pcx* — сам скин, а *[имя скина]_i.pcx* — его "фотография".

Выделка

Итак, предположим (оптимистически), что все у вас уже есть, установлено и настроено, машина не виснет, и жена

(сестра, брат, тетя, дядя, папа, мама) не отвлекает от такого важного дела. Остается следовать изложенным ниже инструкциям. Итак, вам необходимо:

1. Придумать скину имя. Например *proba*.

2. Записать какой нибудь исходный скин и "фотографию" с придуманным именем. Переименуйте файлы *sniper.pcx* и *sniper_i.pcx* в *proba.pcx* и *proba_i.pcx*.

3. Перевести кожу с "фотографией" из формата *pcx* в *bmp*.

4. Отредактировать получившиеся скины по собственному вкусу в графическом редакторе, пользуясь при этом исключительно цветами палитры. В Photoshop'в сие действие можно проделать следующим образом: загрузите *bmp* и сохраните его палитру в файле (Image, Mode, Color Table..., Save), например с именем *palitra*. После чего, переведя изображение в RGB (Image, Modв, RGB Color), можете делать с ним все, что в голову взбредет. Закончив творческий процесс, преобразуйте изображение обратно в индексированный цвет и загрузите сохраненную ранее палитру (Image, Modв, Indexed Color, выбираете Custom палитру — файл *palitra*).

5. Преобразовать измененные файлы обратно из *bmp* в *pcx*.

6. Запустить Quake 2 и посмотреть, что получилось в *player setup*'е.

7. Чтобы друзья по Deathmatch увидели вас, красивого, в новомодном прикиде в режиме многопользовательской игры, необходимо записать свой

скин на их компьютеры.

На всех машинах кожи должны находиться в каталоге

quake2\baseq2\players\male или

quake2\baseq2\players\female.

Далее... все! Карты вам в руки, плазмаган туда же, Qubd Damage под мышку, броню на плечи, два ящика патронов в рюкзвк, щепотку соли за шиворот, и ракету пониже спины. Делайте со скинами все, что душе угодно. Можете даже переделать все исходные id'шные шкуры. К слову говоря, в отличие от первого Quake, вам не придется качать кучу всевозможных утилит.

Что бы просмотреть примеры шкурного творчества других загляните на свйт *www.planetquake.com*, где есть куча ссылок на сервера, целиком посвященные скинам. Там же вы можете получить рекомендации ведущих кожемяк мира. Успехов. Привет!

Alrick

Команды консоли Quake

продолжение, начало в №4 '1998

help (C)
Синтаксис: help
Включает систему подсказки

host_framerate (V)
Синтаксис: host_framerate <value>
По умолчанию: 0
Регулирует скорость течения времени в Quake.

host_speeds (T)
Синтаксис: host_speeds <0/1>
По умолчанию: 0
Выводит на экран информацию о host
Примет информации:
34 tot3 server 31 gfx0 snd
36 tot3 server 31 gfx2 snd
34 tot3 server 31 gfx0 snd
Смотри также: snd_noextraupdate

hostname (V)
Синтаксис: hostname <name>
По умолчанию: unnamed or local
Устанавливает имя сервера вашего компьютера.

impulse (C)
Синтаксис: impulse <value>
Переключает оружие и содержит в себе немного кодов.

Число	Действие
1–8	Выбор соответствующего оружия
9	Дает вам все оружие и все ключи
10	Выбор оружия после текущего
11	Дает вам руну
12	Выбор оружия перед текущим
255	Дает вам quad damage

joybuttons (V)
Синтаксис: joybuttons <value>
Установка числа кнопок на вашем джойстике
Смотри твкже: joystick

joystick (T)
Синтаксис: joystick <0/1>
Установка джойстика.
Смотри также: joybuttons

kick (C)
Синтаксис: kick <playername> или <# player–number> сообщение
Выгнать игрока с вашего сервера.
Смотри также: status

kill (C)
Синтаксис: kill
Понижение вашего здоровья до нуля.

listen (T)
Синтаксис: listen <0/1>
По умолчанию: 0
Если данная опция включена, то сервер будет принимать запросы на соедине-

ния.
load (C)
Синтаксис: load <filename>
Загрузка сохраненной игры.
Смотри также: save, menu_load
loadas8bit (T)
Синтаксис: loadas8bit <0/1>
По умолчанию: 0
Установка загрузки звуков в 8-битном формате.
lookspring (T)
Синтаксис: lookspring <0/1>
По умолчанию: 0
Установка центровки взгляда после деактивации mlook'a. Работает только с мышкой и джойстиком.
Смотри также: centerview
lookstrafe (T)
Синтаксис: lookstrafe <0/1>
По умолчанию: 0
Установка режима, когда поворот влево и вправо действуют как перемещения вбок при включенном mlook. Работает только с мышкой.
m_forward (V)
Синтаксис: m_forward <value>
По умолчанию: 1
Установка скорости движения мыши после которой игрок перемещается.
m_pitch (V)
Синтаксис: m_pitch <value>
По умолчанию: 0.022
Установка скорости взгляда вверх и вниз при использовании мыши с включенным mlook'ом.
m_side (V)
Синтаксис: m_side <value>
По умолчанию: 0.8
Установка скорости передвижения вбок при использовании мыши.
m_yaw (V)
Синтаксис: m_yaw <value>
По умолчанию: 0.022
Установка скорости поворота вправо или влево при использовании мыши.
map (C)
Синтаксис: map <name>
Загружает на старт новую карту. Использовать эту команду на сервере не рекомендуется, т.к. эта команда отсоединяет всех игроков перед загрузкой уровня. В этом случае превосходно подойдет команда changelevel.
maxplayers (V)
Синтаксис: maxplayers <value>
По умолчанию: 1
Максимальное число игроков, которые могут соединится с сервером. Это число нельзя изменить после запуска сервера
menu_keys (C)
Синтаксис: menu_keys
Выводит на экран меню настройки клавиш.
Смотри также: menu_load, menu_main, menu_multiplayer, menu_options, menu_quit, menu_save, menu_setup, menu_singleplayer, menu_video
menu_load (C)
Синтаксис: menu_load
Выводит на экран меню загрузки сохраненных игр.
Смотри также: menu_keys, menu_main, menu_multiplayer, menu_options, menu_quit, menu_save, menu_setup, menu_singleplayer, menu_video
menu_main (C)
Синтаксис: menu_main
Выводит на экран главное меню.
Смотри также: togglemenu, menu_keys, menu_load, menu_multiplayer, menu_options, menu_quit, menu_save, menu_setup, menu_singleplayer, menu_video
menu_multiplayer (C)
Синтаксис: menu_multiplayer
Выводит на экран меню установок многопользовательской игры.
Смотри твкже: menu_keys, menu_load, menu_main, menu_options, **menu_quit,** menu_save, menu_setup, menu_singleplayer, menu_video
menu_options (C)
Синтаксис: menu_options
Выводит на экран меню опций.
Смотри также: menu_keys, menu_load, menu_main, menu_multiplayer, menu_quit, menu_save, menu_setup, menu_singleplayer, menu_video
menu_quit (C)
Синтаксис: menu_quit
Выводит на экран диалоговое окно выхода из игры.
Смотри также: quit, menu_keys, menu_load, menu_main,
menu_save (C)
Синтаксис: menu_save
Выводит нв экран меню сохранения игр.
Смотри также: menu_keys, menu_load, menu_main, menu_multiplayer, menu_options, menu_quit, menu_setup, menu_singleplayer, menu_video
menu_setup (C)
Синтаксис: menu_setup
Выводит на экран основное меню настроек.
Смотри также: menu_keys, menu_load, menu_main, menu_multiplayer, menu_options, menu_quit, menu_save, menu_singleplayer, menu_video
menu_singleplayer (C)
Синтаксис: menu_singleplayer
Выводит на экран меню опций для одиночной игры.
Смотри также: menu_keys, menu_load, menu_main, menu_multiplayer, menu_options, menu_quit, menu_save, menu_setup, menu_video
menu_video (C)
Синтаксис: menu_video
Выводит на экран меню видео установок.
Смотри также: menu_keys, menu_load, menu_main, menu_multiplayer, menu_options, menu_quit, menu_save, menu_setup, menu_singleplayer
messagemode (C)
Синтаксис: messagemode
Позволяет послать реплику другим игрокам в режиме multiplayer.
Смотри также: messagemode2, say, say_team
messagemode2 (C)
Синтаксис: messagemode2
Позволяет послать реплику игрокам из вашей команды в многопользовательском режиме.
Смотри также: messagemode, say, say_team
name (V)
Синтаксис: name <string>
По умолчанию: Player
Установка вашего имени.
Смотри также: _cl_name
net_messagetimeout (V)
Синтаксис: net_messagetimeout <value>
По умолчанию: 300
Установка времени ожидания программы ответа от сети перед разрывом связи.
noclip (T)
Синтаксис: noclip
По умолчанию: Off
Установка режима прохождения сквозь стены.
noexit (V)
Синтаксис: noexit <value>
По умолчанию: 0
Запрещает выход с текущей карты. Используется для серверов, использующих только одну карту.
Смотри также: fraglimit, timelimit, samelevel
nosound (T)
Синтаксис: nosound <0/1>
По умолчанию: 0
Выключение звука.
notarget (T)
Синтаксис: notarget
По умолчанию: Off
Монстры ни на что не реагируют до первого выстрела по ним.
pausable (T)
Синтаксис: pausable <0/1>
По умолчанию: 1
Включение/выключение возможности поставить Quake на паузу.
Смотри также: pause
pause (C)
Синтаксис: pause
Установка и снятие игры с паузы.
Смотри также: pausable
ping (C)
Синтаксис: ping
Нахождение времени ping от серверу ко всем игрокам.
Пример:
Client ping times:
443 Player1

368 Player2
462 Player3
93 Player4
1050 Player5
playdemo (C)
Синтаксис: playdemo <filename>
Просмотр демонстрации.
Смотри также: demos, startdemos, stopdemo, record
playvol (C)
Синтаксис: playvol <filename> <volume>
Установка громкости звуковых эффектов..
Смотри также: play
quit (C)
Синтаксис: quit
Выход из Quake'a.
Смотри также: menu_quit
r_clearcolor (V)
Синтаксис: r_clearcolor <value>
По умолчанию: 2
Установка цвета пространства снаружи карты.
r_drawentities (T)
Синтаксис: r_drawentities <0/1>
По умолчанию: 1
Установка вычерчивания объектов (двери, кнопки, монстры, ракеты, гранаты и т.д.).
r_drawflat (T)
Синтаксис: r_drawflat <0/1>
По умолчанию: 0
Включение/выключение текстур.
r_draworder (T)
Синтаксис: r_draworder <0/1>
По умолчанию: 0
???Toggles correct drawing order. (1=x-ray vision.)
r_drawviewmodel (T)
Синтаксис: r_drawviewmodel <0/1>
По умолчанию: 1
Включение/выключение отображения вашего оружия.
r_fullbright (T)
Синтаксис: r_fullbright <0/1>
По умолчанию: 0
Включает/выключает тени.
Смотри также: gamma
r_graphheight (V)
Синтаксис: r_graphheight <value>
По умолчанию: 10
Число строк, выводящихся на экран за единицу времени.
Смотри также: r_timegraph
r_maxedges (V)
Синтаксис: r_maxedges <value>
По умолчанию: 2000
Установка максимального числа граней. Новая установка вступает в действие после перезапуска карты.
Смотри также: r_numedges, r_reportedgeout
r_maxsurfs (V)
Синтаксис: r_maxsurfs <vвlue>
По умолчанию: 1000
Установкв максимального числа поверхностей. Новая установка вступает в действие после перезапуска карты.
Смотри также: r_numsurfs, r_reportsurfout
r_numedges (T)
Синтаксис: r_numedges <0/1>
По умолчанию: 0
Вывод нв экран числа граней, видимых в данный момент. Пример:
Used 517 of 2000 edges; 521 max
Used 517 of 2000 edges; 521 max
Usbd 513 of 2000 edges; 521 max
Used 513 of 2000 edges; 521 max
Смотри также: r_maxedges, r_reportbdgeout
r_numsurfs (T)
Синтаксис: r_numsurfs <0/1>
По умолчанию: 0
Вывод на экран числа поверхностей, видимых в данный момент.
Пример:
Used 183 of 1001 surfs; 188 max
Used 182 of 1001 surfs; 188 max
Used 182 of 1001 surfs; 188 max
Used 178 of 1001 surfs; 188 max
Смотри также: r_maxsurfs, r_reportsurfout
r_polymodelstats (T)
Синтаксис: r_polymodelstats <0/1>
По умолчанию: 0
Вывод на экран числа полигонных моделей, видимых в данный момент.
Пример:
5 polygon model drawn
6 polygon model drawn
5 polygon model drawn
r_reportedgeout (T)
Синтаксис: r_reportedgeout <0/1>
По умолчанию: 0
Вывод на экран числа граней, не видимых на данный момент (только в режиме прохождения сквозь стены).
Смотри также: r_mbxedges, r_numedges
r_reportsurfout (T)
Синтаксис: r_reportsurfout <0/1>
По умолчанию: 0
Вывод на экран числа поверхностей, не видимых в данный момвнт (только в режиме прохождения сквозь стены).
Смотри также: r_maxsurfs, r_numsurfs
r_speeds (T)
Синтаксис: r_speeds <0/1>
По умолчанию: 0
Вывод на экран времени прорисовки объектов и информация о числе полигонов и поверхностей.
Пример:
32.7 ms 267/196/ 74 poly 3 surf
38.6 ms 267/196/ 74 poly 20 surf
60.4 ms 267/196/ 74 poly 18 surf
38.2 ms 267/196/ 73 poly 18 surf
r_timegraph (T)
Синтаксис: r_timegraph <0/1>
По умолчанию: 0
Вывода на экран производительности компьютерв.
Смотри также: r_graphheight
r_waterwarp (T)
Синтаксис: r_waterwarp <0/1>
По умолчанию: 1
Включение/выключение искажения поверхностей в жидкости.
reconnect (C)
Синтаксис: reconnect
Повторять попытку соединения с сервером.
Смотри твкже: connect, disconnect
record (C)
Синтаксис: record <filename> <map> [cd track]
Запись демонстрации.
Смотри также: stop, playdemo
registered (T)
Синтаксис: registered <0/1>
По умолчанию: 0 for SW
Зарегистрированв игрв или нет.
restart (C)
Синтаксис: restart
Перезапуск текущего уровня.
Смотри также: mвp, changelevel
samelevel (T)
Синтаксис: samelevel <0/1>
По умолчанию: 0
Когда параметр включен, при выходе из уровня вы переходите на следующий.
Смотри также: fraglimit, timelimit, noexit
save (C)
Синтаксис: save <filename>
"Сохранение" игры.
Смотри также: load, menu_save
say (C)
Синтаксис: say <string>
Послать сообщвние всем игрокам в многопользовательской игре.
Смотри также: messbgemode, messagemode2, say_team
say_team (C)
Синтаксис: say_team <string>
Послать сообщение всем игрокам вашей команде в многопользовательской игре.
Смотри также: messвgemode2, messagemode, say
sbinfo (C)
Синтаксис: sbinfo
Информация о текущих установках звуковой карты.
Пример:
BLASTER=A220 I5 D1 H5 P330 T6
dsp version=4.13
dma=5
dma position: 79
scr_centertime (V)
Синтаксис: scr_centertime <time>
По умолчанию: 2
Как долго советы отображаются на экране. Включает сообщения типа "Step into tha slipgate...".
scr_conspeed (V)
Синтаксис: scr_conspeed <value>
По умолчанию: 300
Установка скорости выдвижения консо-

ли.
scr_printspeed (V)
Синтаксис: scr_printspeed <speed>
По умолчанию: 8
Скорости появления текста в конце эпизода.
screenshot (V)
Синтаксис: screenshot
Снять копию экрана в pcx формате.
sensitivity (V)
Синтаксис: sensitivity <value>
По умолчанию: 3
Установка чувствительности мыши.
serverprofile (T)
Синтаксис: serverprofile <0/1>
По умолчанию: 0
Установка отображения статистики сервера.
Пример:
serverprofile:4 clients 40 msec
showpause (T)
Синтаксис: showpause <0/1>
По умолчанию: 1
Включение/выключение иконки "Pause" когда игра поставлена на паузу.
Смотри также: showram, showturtle
showturtle (T)
Синтаксис: showturtle <0/1>
По умолчанию: 0
Включение иконки черепахи, когда количество кадров в секунду опускается ниже 10.
Смотри также: showpause
sizedown (C)
Синтаксис: sizedown
Уменьшение размеров экрана.
Смотри также: sizeup, viewsize
sizeup (C)
Синтаксис: sizeup
Увеличение размеров экрана.
Смотри также: sizedown, viewsize
skill (V)
Синтаксис: skill <level>
Установка уровня сложности игры.

Value	Сложность
0	Easy
1	Normal
2	Hard
3	Nightmare

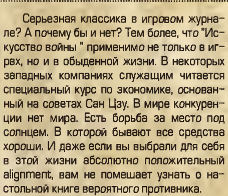
slist (C)
Синтаксис: slist
Показывает список серверов, доступных на LAN.
Смотри также: connect
snd_show (T)
Синтаксис: snd_show <0/1>
По умолчанию: 0
Вывода на экран звуков, воспроизводимых в данный момент.
Пример:
255 106 zombie/z_idle.wav
218 66 zombie/z_idle.wav
241 89 zombie/z_idle.wav
70 117 ambience/fire1.wav
– ––(4)––––
soundinfo (C)
Синтаксис: soundinfo
Информация о звуковой плате.
Пример::
1 stereo
2048 samples
1963 samplepos
16 samplebits
1 submission_chunk
11025 speed
0x7d7cf000 dma buffer
78 total_channels
soundlist (C)
Синтаксис: soundlist
Список кэшированных звуков.
Пример:
L(8b) 137481 : ambience/drip1.wav
L(8b) 68273 : ambience/swamp2.wav
L(8b) 68271 : ambience/swamp1.wav
(16b) 28120 : weapons/lstart.wav
(8b) 12815 : items/damage3.wav
(8b) 19694 : misc/power.wav
Total resident: 1689633
Смотри также: flush
startdemos (C)
Синтаксис: startdemos <filename1> <filename2> <...>
Установка очередности проигрывания демонстраций.
Смотри также: demos, playdemo, stopdemo
stop (C)
Синтаксис: stop
Остановка записи демонстрации.
Смотри также: record
stopdemo (C)
Синтаксис: stopdemo
Остановка воспроизведения демонстрации.
Смотри также: playdemo, demos
stopsound (C)
Синтаксис: stopsound
Прерывание всех звуков, воспроизводящихся на данный момент.
sv_accelerate (V)
Синтаксис: sv_accelerate <value>
По умолчанию: 10
Установка скорости ускорения объектива.
sv_aim (V)
Синтаксис: sv_aim <value>
По умолчанию: 0.93
Установка отклонения вектора выстрела по вертикали к цели, если выстрел был сделан ниже или выше ев
sv_friction (V)
Синтаксис: sv_friction <value>
По умолчанию: 4
Установка величины силы трения.
sv_gravity (V)
Синтаксис: sv_gravity <value>
По умолчанию: 800
Установка величины гравитации.
sv_idealpitchscale (V)
Синтаксис: sv_idealpitchscale <value>
По умолчанию: 0.8
Величин изменения взгляда игрока когда он находится на наклонной поверхности.
sv_maxspeed (V)
Синтаксис: sv_maxspeed <value>
По умолчанию: 320
Установка максимальной скорости, с которой игрок может двигаться.
Смотри также: cl_backspeed, cl_forwardspeed, cl_movespeedkey
sv_maxvelocity (V)
Синтаксис: sv_maxvelocity <value>
По умолчанию: 2000
Установка максимальной скорости всего, что может двигаться, включая патроны, гвозди и т.д.
sv_nostep (T)
Синтаксис: sv_nostep <0/1>
По умолчанию: 0
При включенной установке на любое возвышение вы должны запрыгивать.
sv_stopspeed (V)
Синтаксис: sv_stopspeed <value>
По умолчанию: 100
Установка скорости торможения объектов.
teamplay (T)
Синтаксис: teamplay <value>
По умолчанию: 0
Установка типа командной игры в многопользовательской игре.
Смотри также: coop, deathmatch
tell (C)
Синтаксис: tell <player> <string>
Послать сообщение конкретному игроку.
timedemo (C)
Синтаксис: timedemo <demoname>
Информация о скорости и времени демонстрвции.
Пример::
969 Frames 52.2 Sвconds 18.6 FPS
timelimit (V)
Синтаксис: timelimit <value>
По умолчанию: 0
Установка времени игры на уровне, после которого вы переходите на следующий.
Смотри также: fraglimit, noexit, samelevel
timerefresh (C)
Синтаксис: timerefresh
Быстрый тест на получение скорости обновления экрана на текущем месте карты.
Пример:
3.675180 Seconds (34.828222 FPS)
toggleconsole (C)
Синтаксис: toggleconsole
Включение–выключение экрана консоли.
togglemenu (C)
Синтаксис: togglemenu
Включение экрана меню.
Смотри также: menu_main
unbind (C)
Синтаксис: unbind <kвy>
"Освободить" клавишу за закрепленной за ней командой.

Смотри также: unbindall, bind
unbindall (C)
Синтаксис: unbindall
"Освободить" от команд все клавиши.
Смотри также: unbind, bind
v_centermove (V)
Синтаксис: v_centermove <value>
По умолчанию: 0.15
Установка расстояния, которое игрок может пройти, прежде чем взгляд "отцентруется"
v_centerspeed (V)
Синтаксис: v_centerspeed <value>
По умолчанию: 500
Установка скорости возвращения взгляда в центр после того, как вы посмотрели вверх или вниз.
Смотри также: centerview
v_cshift (V)
Синтаксис: v_cshift <red> <green> <blue> <intensity>
Настройка четырех цветов. Это используется когда вы под водой, когда в вас попадают или когда вы взяли какой-нибудь артефакт. Каждое значение можно менять от 0 до 256.
v_idlescale (T)
Синтаксис: v_idlescale <0/1>
По умолчанию: 0
Включение искажения экрана.
Смотри также: v_ipitch_cycle, v_ipitch_level, v_iroll_cycle, v_iroll_level, v_iyaw_cycle, v_iyaw_level
v_ipitch_cycle (V)
Синтаксис: v_ipitch_cycle <value>
По умолчанию: 1
Установка скорости наклона вперед или назад если v_idlescale включено.
Смотри также: v_idlescale, v_ipitch_level
v_ipitch_level (V)
Синтаксис: v_ipitch_level <value>
По умолчанию: 0.3
Установка величины наклона вперед или назад если v_idlescale включено.
Смотри также: v_idlescale, v_ipitch_cycle
v_iroll_cycle (V)
Синтаксис: v_iroll_cycle <value>
По умолчанию: 0.5
Установка скорости наклона в стороны если v_idlescale включено.
Смотри также: v_idlescale, v_iroll_level
v_iroll_level (V)
Синтаксис: v_iroll_level <value>
По умолчанию: 0.1
Установка величины наклона в стороны если v_idlescale включено.
Смотри также: v_idlescale, v_iroll_cycle
v_iyaw_cycle (V)
Синтаксис: v_iyaw_cycle <value>
По умолчанию: 2
Установка скорости поворота в сторону если v_idlescale включено.
Смотри также: v_idlescale, v_iyaw_level
v_iyaw_level (V)
Синтаксис: v_iyaw_level <value>
По умолчанию: 0.3
Установка величины поворота в сторону если v_idlescale включено.
Смотри также: v_idlescale, v_iyaw_cycle
v_kickpitch (V)
Синтаксис: v_kickpitch <value>
По умолчанию: 0.6
Установка времени, когда вы смотрите вверх после того, как в вас попали.
Смотри также: v_kickroll, v_kicktime
v_kickroll (V)
Синтаксис: v_kickroll <value>
По умолчанию: 0.6
Установка величины наклона когда в вас попали.
Смотри также: v_kickpitch, v_kicktime
v_kicktime (V)
Синтаксис: v_kicktime <value>
По умолчанию: 0.5
Установка длительности эффекта попадания.
Смотри также: v_kickpitch, v_kickroll
version (C)
Синтаксис: version
Информация о версии Quake.
Пример:
Version 1.01
Exe: 17: 38: 28 Jul 12 1996
vid_describecurrentmode (C)
Синтаксис: vid_describecurrentmode
По умолчанию: 0
Информация о текущем видеорежиме.
Смотри также: vid_describemode, vid_describemodes, vid_mode, vid_nummodes, vid_testmode, menu_video
vid_describemode (C)
Синтаксис: vid_describemode <mode>
Информация о выбранном видеорежиме.
Смотри также: vid_describecurrentmode, vid_describemodes, vid_mode, vid_nummodes, vid_testmode, menu_video
vid_describemodes (C)
Синтаксис: vid_describemodes
Информация о всех видеорежимах.
Пример:
***** standard VGA modes *****
0: 320x200
***** Mode X-style modes *****
1: 320x200
2: 360x200
3: 320x240
4: 360x240
5: 320x350
6: 360x350
7: 320x400
8: 360x400
9: 320x480
10: 360x480
Смотри также: vid_describecurrentmode, vid_describemode, vid_mode, vid_nummodes, vid_testmode, menu_video
vid_mode (C)
Синтаксис: vid_mode <mode>
Установка видеорежима.
Смотри также: vid_describecurrentmode, vid_describemode, vid_describemodes, vid_nummodes, vid_testmode, menu_video
vid_nummodes (C)
Синтаксис: vid_nummodes
Число доступных видеорежимах.
Смотри также: vid_describecurrentmode, vid_describemode, vid_describemodes, vid_mode, vid_testmode, menu_video
vid_testmode (C)
Синтаксис: vid_testmode <mode>
Временное переключение на другой видеорежим для тестирования.
Смотри также: vid_describecurrentmode, vid_describemode, vid_describemodes, vid_mode, vid_nummodes, menu_video
vid_wait (V)
Синтаксис: vid_wait <value>
По умолчанию: 0
From techinfo.txt:
???sets the type of waiting that the video adapter should do, as follows:
0: no waiting
1: wait for vertical sync active
2: wait for display enable active
viewframe (X)
Синтаксис: viewframe <number>
Просмотр отдельного кадра текущей модели.
Смотри также: viewmodel, viewnext, viewprev
viewnext (X)
Синтаксис: viewnext
Просмотр следующего кадра текущей модели.
Смотри также: viewframe, viewmodel, viewprev
viewprev (X)
Синтаксис: viewprev
Просмотр предыдущего кадра текущей модели.
Смотри также: viewframe, viewmodel, viewnext
viewsize (V)
Синтаксис: viewsize <value>
По умолчанию: 100
Установка размера экрана.
Смотри также: sizedown, sizeup
volume (V)
Синтаксис: volume <volume>
По умолчанию: 1.0
Установка громкости звуковых эффектов.
Смотри также: play, playvol
wait (C)
Синтаксис: wait
Останавливает Quake на один игровой такт

Alrick

STRATEGY

«Верьте в бога, ребята, и всегда держите порох сухим».
Оливер Кромвель



Искусство войны

Версия Сан Цзу

Серьезная классика в игровом журнале? А почему бы и нет? Тем более, что "Искусство войны " применимо не только в игрвх, но и в обыденной жизни. В некоторых западных компаниях служащим читается специальный курс по экономике, основанный на советах Сан Цзу. В мире конкуренции нет мира. Есть борьба за место под солнцем. В которой бывают все средства хороши. И даже если вы выбрали для себя в этой жизни абсолютно положительный alignment, вам не помешает узнать о настольной книге вероятного противника.

Что касается игр, то впервые в явном виде наставления гениального китайца нашли воплощение в "The Ancient Art Of War" — первой realtime стратегии всех времен и народов. К сожалению — у этой игры непомерные по нынешним меркам требования — ей нужна PC XT, а где ее такую теперь возьмешь? Кстати, одним из основным типов заданий в этой игре был Capture The Flag. Но это уже тема для отдельной статьи в разделе Forgotten Ware.

Имя Сан Цзу пару раз мелькало и в более современных играх. Например, в Warlords 2 можно найти несколько цитвт из «Искусства войны», а во второй Civilization присутствует чудо света под названием «Sun Tsu's Academy».

Апология войны

Мы привыкли считать китайцев одной из самых миролюбивых наций в мире. Но не стоит забывать, что по опыту ведения военных действий с Китаем не сравнится ни одна современная страна. Именно Китай построил оборонительное Чудо Света — Великую Стену. Китай воевал всегда — на протяжении многовековой истории этого древнейшего государства практически не было периода без какого-либо военного конфликта: будь-то сражения с монголами, турками и другими захватчиками, бесчисленные кровавые перевороты и восстания, приведшие к падению многих великих династий, или мелкие стычки на нвциональной почве, вспыхивавшие по всей стране. Необходимость постоянно находиться в готовности применения военной силы нашла свое отражение и в философских и религиозных учениях. Даже в трудах по конфуцианству и даосизму, несмотря на практически полное неприятие этими религиями насилия, можно найти неортодоксальные точки зрения. Например, отрывок из работы известного философа Ссума Чьена, выглядит следующим образом.

"Оружие в руках Мудреца — способ наказания за жестокость и насилие, возможность установления мира в неспокойные времена, способ преодолевать трудности и опвсности, способ оказания помощи тем, кто находится в опасности. Любое животное, в чьих жилах течет кровь, будет драться при нападении. Разве можно ждать чего-то другого от человека, несущего в сердце способность любить и ненавидеть, радоваться и сердиться. Когда человек доволен, опасные черты его характера скрыты и не проявляются. Но когда человек зол, он готов жалить как змея. Таков звкон природы, которому все подчиняются... Что можно сказать о современных философах, слепых по отношению к очевидным законам природы, которые могут лишь голословно выкрикивать свои воззвания о «добродетели» и «цивилизации», осуждая применение оружия? Они, без сомнения, приведут нашу стрвну к бессилию, позору и потери наследия наших предков, или, по крайней мере, накличут восстания и вторжения, явятся причиной потери территорий..."

Не удивительно, что Китай ствл родиной многих величайших полководцев древности, достойных стать в один ряд с Алексвндром Македонским, Суворовым, Жуковым, Наполеоном, Ли и Монтгомери. Одним из таких величайших воителей был Сан Цзу, написавший первый в мире трактат по военному делу.

Генерал

Чтобы вам было легче составить представление о Сан Цзу, поведаю вам следующую историю.

Ву, правитель провинции Чи прочитал труд полководца и решил воочию убедиться в его способностях. Ву пригласил генерала во дворец и сказал ему нечто вроде: «Я прочитал твой труд и хочу проэкзаменовать тебя. Можно ли применять твою теорию по отношению к женщинам?» «Можно», — ответил Сан Цзу. Тогда из дворца вывели сто восемьдесят молодых девушек. Генерал разделил их на два отряда, во главе которых поставил двух любимых наложниц правителя. После этого Сан Цзу поинтересовался, знают ли они, где правая и левая стороны; что значит «вперед» и «назад». Девушки ответили положительно. "Ну, что ж", — продолжил Сан Цзу, —"когда я скомандую: «Нале-

во»,– вы повернетесь налево, когда я скомандую: «Направо»,– вы повернетесь направо". Девушки ответили, что им все понятно. После чего было роздано оружие, забили барабаны, взвились флаги и начались маневры. Но вместо выполнения первой же команды девушки лишь залились смехом. На это генерал сказал: «Если слова команды произнесены нечетко и не поняты войсками — это вина командующего». Но очередной приказ вновь вызвал смех. Тогда Сан Цзу произнес: «Если слова команды произнесены нечетко и не поняты войсками — это вина командующего, но если приказ ясен, а солдаты его не выполнили — это вина офицеров». И приказал обезглавить наложниц, поставленных во главе каждого отряда. Король был очень встревожен таким поворотом событий и сообщил, что вполне доволен своим генералом и потребовал оставить своих любовниц в живых. Сан Цзу ответил королю: «Как генерал, назначенный Вашим Величеством, я не могу подчиниться данному приказу и приведу приговор в исполнение». Итак, несчастные были казнены, и маневры продолжились. На место командиров отрядов были назначены другие девушки. На этот раз абсолютно все приказы выполнялись точно, беспрекословно и молниеносно.

«Войска обучены и готовы к инспекции, Ваше Величество», — доложил Сан Цзу правителю Ву. «Можете использовать их для любых целей, прикажите им пройти через огонь и воду — они не посмеют ослушаться».

После этого случая у правителя не осталось ни малейших сомнений в компетенции главнокомандующего.

Библия войны

Книга Сан Цзу вполне достойна того, чтобы быть напечатанной целиком. Но она слишком обширна, поэтому я приведу краткие и наиболее интересные отрывки из произведения великого воителя. Большинство его советов будут, скорее всего, интересны не только с научной и исторической точек зрения, но и научат вас многим тактическим приемам, которые будут вполне уместны в любом wargame'е или стратегии.

Планирование

Война — основа основ для любого государства, дело жизни и смерти, дорога к процветанию или разорению. Поэтому ее надо познать в совершенстве. Всего существуют пять факторов, способных повлиять на исход боевых действий: политика, погода, местность, командующий и доктрина. Под политикой понимается стимул, который заставляет людей жить в согласии со своим правителем и следовать за ним, несмотря ни на что, забыв про страх за собственную жизнь. Погода означает день и ночь, тепло и холод, дождливые и ясные дни, смену сезонов. Под местностью понимаются расстояние, легкость или трудность передвижения, хороший или плохой обзор. Командующий характеризуется следующими чертами характера: мудрость, искренность, щедрость, храбрость и строгость. Доктрина — организация армии, градация рангов среди офицеров, управление ресурсами, подвоз провианта и боеприпасов. Эти пять факторов известны любому генералу. Те, кто познают их, — победят, остальные обречены на поражение. Поэтому при подготовке к войне, разработке планов тщательно изучите следующие семь элементов:

- Какой правитель более способный и мудрый?
- Какой командующий более талантлив?
- У какой армии есть превосходство в силе и расположении?
- В какой армии приказы и предписания выполняются лучше?
- Какая армия сильнее?
- В какой армии более опытные офицеры и солдаты?
- В какой армии лучше награждают и справедливее наказывают?

При помощи этих семи принципов я предскажу, какая сторона одержит победу, а какая будет разбита.

Генерал, который последует моим советам — должен победить, тот, кто игнорирует их — обязательно будет разбит.

Война базируется на хитростях и уловках. Поэтому при наличии возможности нападения, симулируйте ее отсутствие. Маскируйте активную передислокацию под бездействие. При приближении к врагу, заставьте его думать, что вы еще далеко, когда вы далеко, заставьте его думать, что вы уже рядом. Заманивайте противника в ловушки. Наносите удар, когда его войска находятся в беспорядке. Всегда готовьтесь к отражению нападения. Избегайте противника, который обладает большими силами. Если ваш враг — эмоциональный холерик, постарайтесь раздражить его. Если он заносчив, сыграйте на его эгоцентризме. Если вражеские войска хорошо подготовлены и организованы, постарайтесь их измотать. Если против вас выступает союз нескольких противников, посейте среди них недоверие друг к другу. Атакуйте, когда противник меньше всего готов и не ожидает этого. Вот ключи к победе, которые подойдут любому стратегу.

Если предварительная оценка оказывается удачной для вас, это значит, что условия более выгодны вам, чем врагу. В противном случае, она показывает, что у вас будет меньше благоприятных факторов для победы. Чьи планы и подсчеты окажутся верными, тот и победит. Практически невозможно выиграть битву, не проводя никаких расчетов.

Ведение боевых действий

Для проведения операций, в которых потребуются тысяча колесниц, запряженных четверкой быстрых лошадей, тысяча тяжелых колесниц, тысяча пехотинцев в кольчугах, когда провизию надо будет доставлять за тысячу ли, когда придется платить посыльным и советникам, за клей и лак, за колесницы и доспехи, понадобится тысяча золотых монет в день. Имейте это в виду, собирая стотысячное войско.

Главное в войне — это быстрая победа. Во время долгой кампании оружие тупится, а мораль падает. При штурме городов сила войска ослабевает. Когда армия вовлечена в длительную кампанию, ресурсы страны истощаются. В пору, когда оружие затупилось, энтузиазм пропал, силы на нуле, казна государства пуста, военачальники соседних стран воспользуются вашим кризисом. И в этом случае ни один человек, каким бы мудрым он не был, не сможет остановить катастрофические последствия. Поэтому, несмотря на истории о дурацкой поспешности на войне, я никогда не видел, чтобы разумная операция затягивалась, как никогда не видел длительной войны, принесшей пользу. Искусные командиры никогда не нуждаются в лишних отрядах ополчения и более чем в двух поставках продовольствия. Они берут оружие и боеприпасы из дома, полагаясь в вопросе провизии на врага. Поэтому в их войсках всегда много еды.

Военные операции могут разорить страну только при перевозке грузов на большие расстояния, транспортировка припасов за многие километры обедняет людей. Там где собираются войска, цены лезут вверх. При повышении цен тают накопления граждан. При потере богатств налоги оказываются для большинства тяжким бременем. Для государства это означает новые дополнительные расходы на починку колесниц, доспехов и оружия, покупку новых лошадей, тягловых быков и повозок. Вот почему мудрый генерал кормит свою армию за счет врага, один килограмм вражеского зерна стоит в двадцать раз меньше одного килограмма вашего зерна, стоимость одного килограмма мяса, принадлежащего противнику, равна двадцатикратной стоимости вашего мяса.

Чтобы солдаты сражались храбро и могли побить врага, в них надо разбудить злость. Для увеличения количества захваченных трофеев солдаты должны получать большие награды. Поэтому, если в бою «колесница на колесницу» захвачено десять колесниц, наградите того, кто захватил первую. Замените на трофейных колесницах вражеские знамена на свои и используйте их вместе со своими собственными, хорошо заботьтесь о военнопленных. Этот прием называется «выиграть бой и стать сильнее».

Генерал, который понимает сказанное выше и знает, как правильно воевать, станет распорядителем человеческих жизней и хозяином судьбы.

Стратегия нападения

Обычно, главной целью является захват государства, а не его разорение. Лучше взять всю вражескую армию в плен, а не уничтожить ее, лучше захватить полк, роту или отделение, чем уничтожить их. Выиграть сто сражений не есть высшее достижение. Победить врага без кровопролития — вот вершина мастерства.

Поэтому лучше всего превзойти противника в стратегии. На втором месте идет разрушение его альянсов путем дипломатии. На третьем месте — нападение на его армию. Хуже всего штурмовать города. Если же нет иного выхода, готовьте необходимое оборудование не меньше трех месяцев. Также три месяца потребуется на постройку земляных валов. Генерал, неспособный проявить терпение, прикажет своим войскам атаковать до завершения необходимых приготовлений. А это означает потерю трети бойцов еще до того, как они ворвутся на стены. Вот в этом и заключается опасность штурма городов.

Поэтому искусные в боевых действиях военачальники побеждают врага без боя. Они захватывают города, не штурмуя их. Вследствие этого их войска не бывают потрепанными, а задачи всегда выполняются на сто процентов.

Искусство использования войск заключается в следующем: если вы превосходите противника в живой силе в десять раз — окружайте его, если ваше превосходство пятикратно — атакуйте его, при двойном превосходстве — разделяйте. При численном равенстве можно победить, использовав хитрый ход. Если же враг сильнее, будьте готовы отступить. При ошеломляющем превосходстве противника избегайте с ним встреч, так как маленький отряд — всего лишь источник трофеев для большой армии.

Генерал — главный помощник правителя государства. Если он делает свое дело хорошо, государство будет сильным, в противном случае оно будет ослаблено.

Правитель может принести армии горе тремя способами:

- Отдать приказ о наступлении, когда войска не должны этого делать, отдать приказ об отступлении, когда и это не нужно.
- Не разбираясь в военной науке, взять управление войсками в свои руки. Это нарушает порядок в армии.
- Не понимая тактики боя, вмешиваться в его развитие. Это сеет недоверие в сердцах офицеров.

Если в войсках нет порядка, соседи этим обязательно воспользуются. Вот в чем заключается смысл пословицы «Приведенная в беспорядок армия, приводит еще к одной победе».

Из всего перечисленного можно сделать выводы, по которым легко определить будущего победителя. Победу одержит тот, кто:

- Знает, когда нужно вступать в бой, а когда нет.
- Понимает, как эффективно сражаться, используя доступные средства.
- Заразил войска духом единения и желанием достичь общей цели.
- Хорошо подготовлен и ждет плохо подготовленного противника в засаде.
- Обладает хорошими генералами, которым не мешает правитель.

Вот почему, я скажу: «Познайте себя и своего врага, и вы будете непобедимы». Если познать только себя, шансы на победу будут равны. Но, не обладающего информацией о противнике, поражение ждет в каждом сражении.

Диспозиция

Искусные воины всегда знали, как сделать себя неуязвимыми и в таком состоянии ждать, когда враг раскроется. Неуязвимость зависит от вас самих, также как неуязвимость противника зависит только от него. Поэтому знания о том, как победить, не всегда тождественны победе.

Защищайтесь, если вы не можете одолеть врага, и нападайте, когда можете. При соотношении сил не в вашу пользу лучше защищаться, при наличии преимущества — нападать. Опытные солдаты прячутся так, словно закапываются под землю, а нападают так, словно сваливаются с небес.

Предвидение очевидного не есть признак гениальности, как и способность, отличить Солнце от Луны, не является признаком отличного зрения, а способность слышать гром, не означает присутствие музыкального слуха.

В древние времена великие воители захватывали то, что было легко захватить. И поэтому победы не прибавляют истинному мастеру репутации ни за мудрость, ни за мужество. Он побеждает без ошибок, завоевывая уже побежденного врага. Вот почему, опытный командир выбирает беспроигрышную позицию, дающую ему шанс одолеть врага. Победоносная армия всегда вступает в бой по заранее составленному плану, обреченная на поражение, сражается, вооруженная только надеждами.

Основными элементами искусства войны являются: измерение расстояний, оценка количества, подсчеты, сравнения, шансы на победу. Измерение расстояний происходят от земли. Оценка количеств и сравнения — из цифр, а победа вырастает из сравнений.

Именно диспозиция позволяет солдатам сражаться с силой воды, падающей с высокого уступа в бездонную пропасть.

Состояние армии

Обычно управление большим количеством людей не сложнее управления небольшой группой. Все дело — в организации. Командовать крупными силами не труднее, чем командовать несколькими солдатами. Вся сложность заключается в формации и сигналах.

Из-за суматохи и шума битва кажется хаотичной, но никакого хаоса не должно быть в ваших войсках. На поле боя все может казаться беспорядочным, но в вашем строю не должно быть и намека на беспорядок. Вот вам и рецепт от поражений.

Порядок и беспорядок основываются на организации и направлении, храбрость и трусость зависят от обстоятельств, а сила и слабость — от тактической диспозиции. Поэтому искушенные воины специально создают ситуации, заставляющие противника предпринимать какие-либо действия, невыгодные ему. Врагу подсовывается такая приманка, мимо которой он не в силах пройти. А затем наносится финальный удар.

Именно по этим причинам опытный командир извлекает победу из ситуации, а не требует ее от подчиненных. Бой можно сравнить с бросанием камней: круглые камешки покатятся, а имеющие неправильную форму — нет. Так и у искусного командира все «катится и вертится».

Пустота и реальность

Обычно тому, кто первым выходит на поле боя, сражаться легче, чем тому, кто без подготовки бросается в бой. Именно поэтому искусный воин заставляет врага сражаться там, где выгодно ему, а не противнику. Когда враг силен, изматывайте его, когда он сыт, заставьте его голодать, если он устал, вынуждайте его перемещаться. Появляйтесь там, куда он не сможет добраться, неожиданно перемещайтесь туда, где вас меньше всего ждут.

Вы можете пройти маршем тысячи ли и не утомить войска, потому что вы двигаетесь там, где нет врага. Чтобы наверняка захватить свою цель, атакуйте с той стороны, которую противник не защищает или не в силах защитить. Чтобы наверняка отбиться от любых атак, нужно обороняться в таком месте, куда враг не посмеет или не сможет нанести удар. В борьбе с полководцами, умеющими атаковать, противник не знает, какое место ему надо оборонять. В бою против полководцев, умеющих обороняться, противник не знает, где ему наступать.

Эксперт не оставляет никаких следов. Его не видно и не слышно — он хозяин

судьбы врагов. Его атакам бесполезно сопротивляться, так как они нацелены в самые слабые места. Его невозможно разбить, так как его отступление мгновенно и незаметно. Пусть враг защищен высокими стенами и глубокими рвами, ему это все равно не поможет. Если же эксперт хочет избежать боя, он может нарисовать на земле линию, через которую противник никогда не переступит из-за того, что будет отвлечен и запутан планами искусного воителя.

Если я смогу определить вражескую диспозицию, сохранив при этом свою в тайне, тогда я смогу сконцентрировать свои силы, а противнику придется их разделить. А если я концентрируюсь, в то время как он разделяет войска, можно нанести удар всей армией по его разрозненным частям. Тогда у меня будет значительное численное превосходство. Враг никогда не должен знать, где я собираюсь дать ему сражение. Потому что, если он ничего не знает о моих планах, ему придется готовиться в различных местах. А если вражеская армия широко растянута, мне придется сразиться лишь с малым количеством войск противника. Если он ждет атаки сзади — передняя часть армии будет ослаблена, если же он ожидает нападения спереди, арьергард не окажет сильного сопротивления. Если враг усилит левый фланг, у него не будет достаточно сил на правом. Численное превосходство рождается тогда, когда противник вынужден ожидать нападения сразу из нескольких мест, по многим направлениям.

Если вы знаете, где и когда начнется битва, ваши войска могут пройти тысячу ли и соединиться на поле боя. А тот, кто не знает ни дня сражения, ни местности, окажется в гораздо худшем положении. Его левый фланг не сможет помочь правому, а правый — левому. Ну, а если войска противника удалены друг от друга на сотни ли, численное превосходство не приведет к победе.

Поэтому анализируйте планы противника, чтобы понять, в чем заключаются его слабые и сильные стороны. Постарайтесь разузнать маршрут передвижения его войск. Выманивайте врага на себя для того, чтобы он раскрыл свое местонахождение. Используйте пробные атаки, которые позволят вам определить, где его сил много, а где недостаточно. Прячьте свои войска так, чтобы нельзя было определить их состав и состояние. Тогда ни самые опытные шпионы, ни самые мудрые генералы не смогут составить хороший план для борьбы с вами. После победного сражения не стоит применять ту же тактику снова, всегда импровизируйте, основываясь на различных обстоятельствах.

Армию можно сравнить с рекой, которая не течет в гору, но устремляется в долины. Как, в зависимости от местности, изменяется русло реки, так и армия добивается победы в зависимости от состояния врага. Как река не имеет постоянной формы, так нет ее и у войны. Меняйте свою тактику в зависимости от действий противника.

Маневрирование

На войне генерал часто получает приказы от правителя страны. Нет ничего более сложного, чем искусство маневрирования и умение занимать более выгодные позиции при сборе частей и мобилизации мирных жителей для создания гармонично сбалансированного войска. Сложность заключается в выборе кратчайшего пути и в нахождении способа, способного отвлечь противника. Таким образом, вы сможете прибыть на поле боя раньше него, даже при более позднем выступлении.

Но в маневрировании, целью которого является захват стратегически выгодной позиции, заключены как преимущества, так и определенные опасности. Те военачальники, которые посылают вперед сначала войска, а потом обозы с продовольствием и боеприпасами, не достигнут выгодной позиции. Без прикрытия обоз будет уничтожен. Если же генерал прикажет своим солдатам идти дни и ночи напролет, сняв доспехи, выигранное время не поможет ему. Более сильные бойцы первыми доберутся до цели, остальные будут тащиться где-то позади. При использовании такого метода только десятая часть армии достигнет назначенного места в состоянии боеготовности. Все тяжелое оборудование, провизия и припасы отстанут и, скорее всего, потеряются.

Тот, кто не знаком со своими соседями, не должен заключать с ними союз. Тот, кто не знает состояние гор, лесов, болот и рек, не может вести армию. Тот, кто не пользуется услугами проводников, не сможет воспользоваться преимуществами местности. Помните, что война основана на хитрости. Передвигайтесь, когда это выгодно, меняйте концентрацию сил. Во время кампании будьте неуловимы как ветер, атакуйте с яростью огня, обороняйтесь со стойкостью гор, прячьтесь так, как птицы скрываются за облаками. После захвата территории обороняйте стратегически важные точки. Тщательно обдумывайте каждый свой шаг. Именно в этом и заключается искусство маневрирования.

Вместо заключения

Шедевры гениальных писателей, композиторов и художников не нуждаются в каких-либо комментариях. Каждый понимает их произведения по-своему, находит в них свой смысл. Поэтому я не собираюсь анализировать Книгу одного из величайших полководцев, живших на Земле. Очень хочется верить в то, что, рано или поздно, разработчики компьютерных игр смогут научить AI хотя бы половине советов китайского генерала. Вот уж тогда мы повоюем...

А пока боритесь с современным компьютерным интеллектом и не забывайте слова святого Августина: «Война — средство достижения мира».

Николай Барышников

Страница редактора

Привет!

Позвольте наше с вами невольное знакомство разделить на две части — общеорганизационную и конкретно-содержательную. Позволили? Приступим.

Вам проницательный взгляд уже уловил, что на страницах "Навигатора" появились выступления редакторов разделов. На мой взгляд, основной смысл этого заключается в указании тех, кому вам следует адресовать гневные письма по поводу содержания конкретного раздела — это упрощает вам жизнь и заставляет редакторов еще добросовестнее относиться к своим обязанностям. Мне поручено отдуваться за стратегии — жанр серьезный и легкомысленного подхода не терпящий (как правило). В связи с этим подробного обсуждения моего облика или взгляда на жизнь в этой колонке не будет, хоть мы с вами и знакомимся. Больше же общеорганизационных замечаний нет. Единственное, что я хотел бы отметить — это имеющее место соглашение между мной и редактором отдела квестов и РПГ Николаем Барышниковым о том, чот он мне помогает с wargame'ами, а я ему — с квестами. Лучше, если статью пишет человек, которой знает жанр; еще лучше — если жанр ему при этом еще и нравится, а у нас с Николаем так сложились предпочтения. Сообщаю вам об этом, поскольку в списке редакторов сей факт не отражен, а знать его хорошо бы, если вы вдруг соберетесь что-либо высказать редактору раздела (повторяю, в частности, именно эту цели — указать вам вашего собеседника из "Навигатора" — я вижу нашем с коллегами появлении на страницах).

Теперь — конкретно по этому номеру. Раздел стратегий получился не особо выразительным — преимущественно Preview, да и то в меру вдохновляющие. Затишье: что-то вышло, что-то скоро обещают, а пока что — Preview. Ничего страшного: сколько модно хороших новых игр и зачем нам плохие новые? Если вы ждете KKND II, то подождите еще немного. Если чего-то более серьезного, все равно ждать вам до осени, так что месяц затишья или два — суть ли важно. Если вам мало Starcraft'a, поиграйте в Remember Tomorrow — вдруг, откуда не возьмись, появился маленький комарик, имеющий все шансы заделать большинство RTS и MOOII-клонов. Кстати, вот он, похоже, наиболее светлое пятно на унылом "ожиданческом" фоне; у меня еще руки не дошли, но то, что видел, нравилось, и автору верю. Industry Giant еще ничего, но на любителя; а вот Extreme Tactics, манившая радостным словом "Спектрум", похоже, разочарует фанатов.

Кстати о MOO, RTS, юнитах и жаргоне вообще. Одна из самых отвратительных в этом плане — ситуация с мышкой: варианты "щелкать", "тыкать" и "кликать" не являются корректными с точки зрения русского языка. Однако же вот этот самый выбор юнита на экране при написании статьи приходится как-то описывать. Вывод: чтобы не мучиться каждый раз с попытками привести кусок текста в пристойный вид, объявляю все три варианта приемлемыми. Если вам они не нравятся, то знайте, что вы не одиноки; если у вас есть вариант, пришлите. Чем черт не шутит?

До следующих встреч.

Василий Иванов

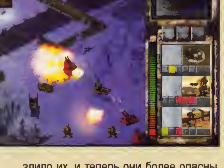
Противостояние
Вьюга в Пустыне
СТРАТЕГИИ ПОБЕДЫ
Третий Рим
Схватка
DOKA
www.doka.ru

Command & Conquer 2
Tiberian Sun

Жанр	RTS
Издатель	Westwood
Разработчик	Westwood
Дата выхода	осень 1998 года
	Windows 95

Есть определенная категория игр, становящихся хитами еще до того, как появляются в продаже. По вполне понятным причинам одной из таких игр стал Command & Conquer 2: Tiberian Sun.

Прямой наследник бессмертного C&C, Command & Conquer 2: Tiberian Sun будет на порядок интереснее своего предшественника. Почему? Да по той простой причине, что все возможные переделки и add-on'ы Westwood уже выпустила, и теперь привлечь внимание игроков может только что-нибудь вбсолютно новое. Westwood достаточно мудра, чтобы понимать зто.



Сначала было «До», а теперь стало «После»

Если действие в C&C: Rвd Alert разворачивалось до событий, произошедших в первой части игры, то Command & Conquer 2: Tiberian Sun нвчинается почти через 20 лет после окончания кровопролитной войны между Global Defencs Initiative (GDI) и Brotherhood of NOD.

За зти годы мир сильно изменился. Из-за глобального потепления климата тибериум начал стремительно распространятся, делая непригодными для жизни все новые и новые территории. Осознавая свою полную беспомощность перед лицом новой опасности, нависшей над мирным населением планеты, GDI решилась на отчаянный шаг. Они начали звакуацию населения планеты на полюса, где низкая температура не позволяла развиваться кристаллам тибериума.

После гибели своего харизматического лидера — Кейна (Капе) NOD'ы потеряли былое вдинство. Скрываясь в подземных убежищах, они вынашивали планы мвсти. Поражение разозлило их, и теперь они более опасны, чем когда-либо ранее.

Чтобы компенсировать свою малочисленность, NOD'ы начали зкспериментировать с тибериумом, пытаясь найти способ контролировать изменения в ДНК человека. С помощью направленных мутаций Brotherhood of NOD надеялось создать идеальных солдат. Но те мутанты, которые сумели родится и выжить, нв устраиввли командование NOD'ов. По их мнению, жалкие создания не могли воевать. Ими пренебрегала GDI и презирали рядовые члены Brotherhood of NOD. Мутанты ушли в подполье и начали называть себя Забытыми. Начиналась новая война.

Что можно в Игре?

Основная идея осталась прежней, но какой качественный прорыв! Например, появился полностью трехмерный ландшафт. Westwood не могла упустить такой возможности внести улучшения в игровой процесс. Она и не упустила.

«Трехмерный ландшафт с высокой степенью интерактивности». В переводе на общечеловеческий зто означает, что юниты, разделенные холмами, друг друга не увидят. Но холм всегда можно расстрелять и на его месте образуется дымящаяся воронка. То жв относится и к мостам, деревьям... Теперь можно уничтожить (полностью или частично) любую подробность ландшафта, которая по каким-либо причинам мешает игроку. Но нельзя забывать, что компьютер тоже знает об этом, поэтому старые методы построения «базы в каньоне» уже не сработают. Компьютер или расставит войска на скалах, или взорвет их.

Полная трехмерность в сочетании с реальными законами физики означает появление совершенно новых методов игры. Действие оружия теперь тоже подчиняется законам физики (кстати, до сих пор это было реализовано только в 3D-action, да и то кое-как). Если дует сильный ветер, то огнемет может и не сработать. Граната, попав на склон холма, будет катится вниз до тех пор, пока склон не кончится или она не взорвется. Осколки взорванного здания могут серьезно покалечить стоящего рядом солдата.

Погода. Она не только вносит дополнительный злемент реализма в игру, но и зачастую определяет стратегию и тактику игрока. Например, вам нужно перебраться на другой берег реки. Есть мост, но он под охраной превосходящих сил противника.

На дворе, то есть в игре, ранняя зима. Берега реки покрылись льдом, но полностью река еще не замерзла. В этом случае есть два варианта действий. Во-первых, можно долго и нудно развивать свою базу, постоянно отбивая атаки противника, и попытаться захватить мост, дрожа при мысли, что вго случайно или намеренно взорвут. А во-вторых, можно просто подождать, пока река замерзнвт...

Злегантно? Интересно? Необычно? Вот и мне так кажется.

Кто будет в Игре?

Набор юнитов C&C2: Tiberian Sun тщательно продуман. Главный критерий, которым руководствовались создатели игры — соблюдение баланса сил противников, а противоборствующих сторон (помните про Забытых?) будет три. Это означает, что в игре нельзя будет выработать однозначно выигрышную тактику GDI против, скажем, NOD'ов. Каждый раз придется подстраиваться под конкретную ситуацию.

В игре не будет военно-морских сил. Совсем. Erik Yeo, один из руководителей проекта, считает, что война в море не вносит дополнительный динамизм в игру, а скорее даже наоборот. В качестве компенсации в игру введены разнообразные воздушные войска и техника на воздушной подушке, которая с одинаковой легкостью передвигается и по суше, и по водв.

Введена система «ветеранства». У юнита, который принял участие в нескольких боях и кого-то там убил, повышается звание. Он начинает точнее стрелять, немного быстрее двигаться.

И еще кое-что...

Как будет думать Игра?

Юнит, получивший звание ветерана, сможет командовать простыми солдатами. Например, во время втаки, ветеран не только выберет для себя оптимальную модель поведения, но и прикажет окружающим его солдатам делать то же самое. Сами понимаете, зто полностью меняет всю игру. Правда, разработчики не уточняют, что будут делать простые солдаты, если окважутся в зоне влияния сразу двух ветеранов? А если их будет три? Но, вероятно, Westwood что-нибудь придумает. На то она и Westwood.

Особое внимание разработчики уделяют поведению юнитов при возникновении неких непредвидвнных обстоятельств. Если раньше харвестер гордо ездил собирать тибериум под огнем вражеских танков, не ставя игрока в известность, что происходит что-то неприятное (вялые сообщения, вроде «Андер Аттвк!» не в счет), то теперь он не только сообщит, где и кто в него стрелял, но и перестанет ездить в опасную зону до получения повторного приказа.

Компьютер научится использовать во время атаки особенности трехмерного ландшафтв. Будут реализованы командные действия отдельных юнитов, а не группировок войск, как было до сих пор.

Как будет выглядеть Игра?

Command & Conquer 2: Tiberian Sun сделан на воксельном движке производствв компании Westwood. Для тех, кто забыл: воксельный движок отличается от полигонного тем, что вместо объемных треугольников для построения объекта используются кубы. На практике зто означает две вещи — плохую и хорошую.

Хорошая — у моделей не будет острых углов и рубленых форм. Все будет очень-очень плавное и изящное. Плохая — поддержки 3Dfx не будет абсолютно точно, ибо воксельные движки с аппаратными ускорителями не работают. А если и работают, то превращают их в аппаратные тормозители.

Воксельный движок также дает возможность делать очень подробную анимацию юнитов. Если цель стоит нвсколько выше танка, то будет видно, как танк поднимет пушку, нацелит ее точно на адресата и только после зто го выстрелит.

Но, судя по всему, на качестве графики ее воксельность особенно не отразится. Будут динамический свет, точечные источники освещения, генерируемые в реальном времени взрывы, твни, которые меняются в зависимости от расстояния до источника света и вго интенсивности. 16-битный цвет-с! В общем, просто посмотрите на скриншоты.

Как будет устроена Игра?

Разработчики решили отказаться от традиционной системы выбора уровня сложности перед началом компании или миссии. Вместо зтого, система миссий в Command & Conquer 2: Tiberian Sun будет похожа, образно говоря, на дерево. После завершения очередной миссии, вам предложат на выбор несколько заданий с подробным описанием каждого. Какие-то из них сложнее, какие-то проще, но все они абсолютно разные. Выбирая задание, игрок сможет регулировать сложность игры по своему уровню. Это также означает, что игроки разного уровня будут играть в абсолютно разные игры!

Как будет устроена сетевая Игра?

Хорошо она будет устроена. Поддерживаются все мыслимые и немыслимые виды соединения. Westwood обещает много карт для многопользовательской игры, а также собирается сделать несколько юнитов специально для multiplayer'a.

Ну, и какая получится Игра?

Смотри параграф №1.

Рождественский Дух Прошлого

*"Ешь ананасы, рябчиков жуй.
День твой последний приходит, буржуй!"*
В. Маяковский

Жанр	Экономическая стратегия
Разработчик	JoWood
Издатель	Interactive Magic
Системные требования	Pentium 90, 16Mb RAM Windows 95, DirectX

Вы не задумывались, что общего есть между компьютерными играми и овцами? Нет, я помню, что овцы не продаются на компакт-дисках, а игрушки еще не научились травку щипать. Дело в том, что и те, и другие в последнее время довольно успешно клонируются. Причем игры здесь значительно опережают братьев наших меньших.

Всем поклонникам экономических симуляторов наверняка известна замечательная игрушка от Microprose под названием Transport Tycoon. После ее выпуска в течении нескольких лет не наблюдалось интересных вещей того же типа, но вот 6 апреля появилась демка игры под названием Industry Giant — "Индустриальный гигант", то бишь. Разработкой IG занимается фирма JoWood, а издателем выступает Interactive Magic. Последний факт тронул меня, старую прожженную акулу капитализма, до глубины души. Мое буржуйское сердце сладко заныло, и, оторвавшись от поедания заморских плодов и дичи, я принялся осваивать доступный широкой публике кусочек потенциального индустриально-игрового шедевра. Вернее сказать, попытался освоить...

Дежа вю

Именно это чувство я испытал сразу по запуску игры: ну вылитый Tycoon! Та же земля в клеточку, те же города... Вы не поверите – даже названия городов те же самые! Задача – развить свою компанию и заиметь кругленькую сумму денег. По-видимому, параллельно нужно будет разобраться с конкурентами, которых игрок выбирает на свою голову перед началом партии. Конкуренты — вполне конкретные личности, на каждого имеется краткое досье: фотография, характер, интеллектуальный уровень, принципы ведения дел и т.д.; все бы хорошо — жаль только, что в демо-версии присутствие моих оппонентов вообще никак не проявлялось. В течение игры можно свободно брать кредиты, но за них со временем придется расплачиваться процентами, так что засиживаться в долгах совсем не выгодно. Тем не менее, вначале, скорее всего, придется подзанять около полумиллиона — для нормального развития; при разумном управлении долг удастся вернуть уже через два-три года. Деньги зарабатываются продажей различных товаров, произведенных вами же. Для этих целей в городах создаются торговые точки, причем специализированные – каждый магазин способен продавать только один тип товаров. В демо-версии доступны лишь вида магазинов: игрушечный и спортивный; присутствуют также с десяток пока не активных названий. В целях повышения покупательной способности населения в городах рекомендуется строить различные развлекательные сооружения, как-то: бассейны, теннисные корты, и тому подобное.

Товары производятся на ваших фабриках из привозного сырья; для каждого типа товаров предназначена своя фабрика, и ее можно настроить на изготовление необходимой ввм вещи. Вот с фабриками-то и связано одно достаточно сильное неудобство. Дело в том, что однв фабрика в конкретный момент времени может производить всего один продукт. Заметьте – не товары одного типа, а именно что-то одно. Такая ситуация приводит к тому, что для обеспечения всего одного специализированного магазина требуется построить вокруг города несколько фабрик — и с изобретением новых товаров их количество будет только увеличиввться. Альтернативой такому подходу может служить периодическая смена производимого на фабрике — трусы на подштанники; Сами понимаете, что будет ужасно неудобно — придется постоянно следить за производственным процессом, давать новое задание транспорту, развозящему товар и т.д.; кроме того, поток товаров будет весьмв неравномерным. Представьте теперь себе: в вашем распоряжении будет около полусотни фабрик и штук триста грузовиков и поездов! Похоже, что все-таки придется забивать все свободное пространство вокруг городов фабриками — если, конечно, разработчики не догадаются исправить эту оплошность к релизу игры.

Ресурсами служат дерево, различные металлы, сплавы и пластик. Все это получается "из воздуха" — выпускается заводами, изначально присутствующими на карте; особо ценные ресурсы, такие, как серебро, золото и алмазы, добываются на месторождениях. Ресурсодобывающие комплексы нельзя строить — это "шахты", нечто данное свыше; где есть, там и пользуйтесь. Комбинирование различных видов сырья (и произведенных вами компонентов) дает возможность создавать новые, все более сложныв, а значит, и дорогие устройства: например, для производства автомобилей на автозаводе требуется металл со сталеплавильного завода, пластик с химического и электронные компоненты, которые, в свою очередь, производятся на электронной фабрике из металла и пластика; в общем, есть где развернуться. Ваша прибыль – это деньги,

вырученные от реализации товара минус расходы на сырье и обслуживание транспорта.

Demo-ограничения

Начало игры — 1960 год. Возможность начать позже — вплоть до 2040 года — обещают ввести в полной версии. По мере развития пертии изобретаются все новые и новые товары – прогресс не стоит на месте. Немаловажной частью игры является не только постройка заводов и фабрик, но также и развитие транспортной инфраструктуры, требующейся для своевременной доставки сырья и произведенной продукции. Вам дается возможность использовать в этих целях автотранспорт и железнодорожные перевозки. Самолетов и кораблей замечено не было. Мало того — нет никакой информации, позволяющей предположить, что они будут присутствовать в окончательной версии. Если это так, то я могу лишь посочувствовать всем игрокам и кинуть лишний камень в огород разработчиков.

Управление транспортом достаточно несложное. Рассмотрим, например, последовательность действий при организации грузовых автоперевозок. Выбираем одну из ствнций звгрузки–разгрузки, потом нужную нам модель грузовика и приобретаем ее. После этого на появившейся карте местности можно отметить пункты, через которые будет проходить наше транслортное средство, и продукцию или сырье, которая (которое) будет в него загружаться на этих остановках. Жмем на "Ok" – и наш грузовичок резво отправляется в путь! При последующем щелчке на той же станции и приобретении очередного грузовика в качестве исходного предлагается уже созданный вами маршрут. Это позволяет сэкономить время и усилия, так как обычно приходится на каждый торговый путь направлять 4–8 грузовиков. Все грузовики и поезда универсальны и позволяют перевозить в них все, что угодно, – от древесины до телевизоров; таким образом, можно на одном и том же грузовике или поезде довезти сырье до фабрики, забрать там, например, комплектующие, отвезти их на следующую фабрику, загрузиться там готовой продукцией, а затем доставить ее в магазин. Все достаточно просто и удобно, не правда ли? Однвко в памяти всплывают замечательные такие окошки, появлявшиеся при аналогичных действиях в том же Tycoon'е и представлявшие собой как бы вид из камеры, которая подвешена неподалеку от вашего грузовика, поезда или самолета. Они выглядели очень мило и были, на мой взгляд, куда как более наглядны и информативны, чем описанные выше "интерфейсные элементы" Industry Giant.

Вообще, от сравнения с Tycoon'ом уйти ну никак не получается: эти игры – вылитые близнецы–братья. И, как мне кажется, матери–истории более ценен все же старичок от Microprose. Как может игра–клон обойти своего прародителя, если идея и принципы скопированы практически один в один? Только за счет больших игровых возможностей и детализации, а также применения современных технологии в области графики и звука. В Giant'е, по сравнвнию с Tycoon'ом, акцент смещен в сторону производства, хотя производственная часть все равно достаточно незатейлива; а уж транспортные настройки упрощены в несколько раз и призваны, скорее всего, просто не мешать основной линии игры. В общем, IG значительно проще своего предшественника. Про графику же и звук лучше вообще промолчать: такое впечатление, что за три года, прошедшие с момента выхода Tycoon'a, ничего в этом отношении не изменилось и все по–прежнему игрвют в DOOM на своих трешках. Стыдно, господа, стыдно! XXI век грядет, даже логические игрушки уже трехмерными становятся. Конечно, некоторая стилизованность в графике игр этого типа всегда будет присутствовать, как, впрочем, и во многих играх, которые перешли на экран монитора со стола или пола (а Warhammer? — от ред.); никто и не требует реального моделирования жизни; но все же! Уважаемые разработчики, а вы знаете, что существует такая замечательная вещь, как свободно вращаемое и масштабируемое игровое поле? Или трехмерные юниты? Да уж и анимации, честно говоря, можно было побольше сделвть. Ведь какая–нибудь, например, вращающаяся вывеска на фабрике совершенно не производит впечатления. Как, впрочем, и идея создать иллюзию оживленного автомобильного движения в городах путем запуска на улицы стаек чего–то, отдаленно напоминающего автомобили (которые, к тому же, доехав до конца улицы, внезапно исчезают и материализуются уже в другой части города); хорошо хоть, что это мвльтешение можно отключить. Сильнее же всего меня огорчил интерфейс IG. Отвратительный скачкообразный скроллинг; в для того, чтобы выбрать какое–либо здание или юнит, приходится сначала переходить в специальный режим, тыкая мышкой в кнопку на экране: ужасно раздражающая операция, которая все в том же Tycoon'е реализовывалась простым нажатием на "Esc".

Да, если кто мечтает сразиться в эту игру с себе подобными, то обломайтесь заранее: на multiplayer нет и нвмека, что несколько странно в свете последних тенденций развития мира компьютерных игр. Остается надеяться, что все это лишь издержки демо–версии.

Вполне

Обобщая: демка идет всего пять лет (игровых, понятное дело), так что вполне возможно, что многих прелестей я и не увидел. Более того, надеюсь, что, обретя законченный вид, игра избавится от большинства перечисленных минусов. В целом IG мне понравился — он проигрывает лишь в сравнении со своим дедушкой (или папой?), что неудивительно: с Microprose достаточно нвпросто тягаться. Игра не очень сложна в освоении и, в то же время, захватывает – интересно узнать, что же там будет дальше: чего новенького изобретут, насколько жизнеспособной окажется ваша империя. Несколько содержвтельных вечеров зв компьютером вам обеспечены; там, глядишь, и откроете в реальном мире собственную компанию по производству каких–нибудь плвстиковых машинок, поднаторев в этом деле в процессе игры. Не упускайте возможность пройти тяжелую школу буржуйской жизни – в вдруг пригодится?

В общем, клон как клон. Родителя не переплюнул, но и семью не опозорил. Да здравствует программный код! Овцы отдыхают...

Платон Днепровский

На основе бета-демо версии

Dominion: Storm Over Gift 3

Жанр	RTS
Издатель	Eidos Interactive
Разработчик	Ion Storm
Системные требования	Pentium-133, 16 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium-166, 32 Mb RAM
Multiplayer	локальная сеть (IPX), Интернет
	Windows 95

"Обещанного три года ждут"

В чем-то эта пословица относится к Dominion — первоначальный выпуск игры был намечен на осень 1996 года. Компания-разработчик, 7th Level, сделала серьезную заявку — продолжить в стратегии развитие игровой вселенной роботосимулятора G-Nome. Более того, George Grayson (продюсер 7th Level) замахивался даже не на "хитовость" Dominion, а на титул игры года. Возможно, именно стремление к совершенству и доработка продукта в свете достижений конкурентов стали причиной задержек. Возможно, все дело было в продаже прав на игру (7th Level перестала работать на игрушечный рынок вообще) компании Ion Storm — сие событие случилось в конце 1997 года. Как бы то ни было, за эти годы о Dominion (и не по одному разу) успели написать буквально все журналы. Грядущий хит предвкушали вовсю — благо, информации об игре можно было накопать предостаточно; только вот почти никто не видел хоть какой-то версии самого Dominion.

И вот, наконец-то — хотя бы на что-то можно посмотреть своими глазами! Выпущена бета-демо версия, на основании которой и пишется данная статья. Мудреное же название "beta-demo" получилось из-за того, что разработчики просто взяли и выдернули из бета-тестируемой игры 5 миссий без музыки и роликов — получилась демка еще не совсем готового продукта.

Ба! Знакомые все лица!

Уже при первом знакомстве с Dominion чувствуется монументальность и детальная проработка всего игрового процесса; внимание привлекают приятное графическое исполнение и сильный AI. Однако же, чем дальше вы углубляетесь в Dominion, тем больше убеждаетесь, что ничего принципиально нового для жанра RTS в нем не сыщется. То и дело: так-с, это все было в Total Annihilation, вот это — как в KKnD, ну а это кажется просто списанным с WarBreeds (и когда только успели?..) Возможно, откровенного плагиата и не было и разработчики доходили до всего сами — в таком случае они могут наградить себя медалью "пионеры проторенных путей"; только нам, игрокам, что с того?!

Впрочем, повременим с выводами и начнем разбираться по порядку.

■ В Dominion можно строить и разрушать мосты

■ Энергетическая стена способна лишь на время удерживать противника поодаль от базы. Основными защитными сооружениями по-прежнему остаются орудийные и ракетные башни

Битва за артефакт

На далекой-предалекой планете Gift 3 спрятан древний артефакт невиданной силы. Он посылает радиосигнал (зачем тогда прятали?), который можно слышать во всех уголках вселенной. На зов артефакта слетелись четыре расы (почему только четыре?): люди (humans), скорпы (scorps), даркенены (darken) и мерки (merks, от mercenaries; то бишь, это наемники) — и вступили друг с другом в ожесточенную схватку.

Как видно, со сменой команды разработчиков изменился и сюжет игры — первоначально действие разворачивалось в звездной системе Phygos, издревле населенной миролюбивыми даркененами. Впрочем, это не так уж и важно — важно то, что рас по-прежнему четыре и они, как водится, отличаются друг от друга врожденными достоинствами/недостатками. Ни то, ни другое в демо-версии как следует не оценишь — во всех пяти миссиях вы воюете только за людей и только против людей. Пока что есть информация лишь о количественных отличиях: одна раса строит чуть быстрее остальных, у другой — юниты проворнее, но слабее защищены, и т.п. Принципиальной разницы в вооружении как будто не наблюдается (судя по тому, что все юниты у всех рас имеют одинаковые названия).

Единственная очевидная на сегодняшний день польза многообразия рас — разработчики обещают 60 миссий (вероятно, по 15 на каждую расу), плюс дополнительные сценарии, которые можно будет скачивать с www.ionstorm.com (хорошо бы эти группы по 15 не копировали друг друга меньше, чем юниты — от ред.)

Энергетические колодцы для сбора... веществ

Поговорим теперь о хозяйственной части. Ресурсов в игре два: люди (то есть существа — смотря за кого играете) и так называемые "вещества" (materials). С людьми проблем не бывает — они естественным образом воспроизводятся в зданиях под названием Colony и их всегда хватает. Последнего не скажешь о веществах, которые требуются для лю-

бого строительства, ремонта или усовершенствования. Добываются вещества, как ни странно, в энергетических колодцах (Energy Wells), на которые просто ставится Refinery. Как только Refinery поставлена, она автоматически начинает качать materials, зачисляющиеся на ваш счет; любой колодец не бездонен, и рано или поздно вам придется осваивать и другие wells, находящиеся подальше от вашей базы, чем исходный.

Вот тут-то вы и сталкиваетесь с важнейшей особенностью Dominion. Просто так поставить Refinery вы не можете — надо еще обеспечить ее энергией, протянув от базы своеобразный энергетический мост. Поясним подробнее. Энергия — это как бы третий ресурс в игре, вырабатываемая Power Plants. Ею автоматически обеспечиваются здания, находящиеся вблизи энергетической станции, — и только; для передачи энергии всем прочим сооружениям требуется ставить специальные ретрансляторы (umbilical — это как бы телеграфные столбы), каждый из которых имеет свой "радиус охвата". Umbilicals дешевы и строятся быстро, только слабо защищены и быстро же выводятся из строя; так что эти самые трансляторы становятся "ахиллесовой пятой" любой базы. "Охота за трансляторами" — одна из весьма эффективных тактик в Dominion; и это дает возможность воевать не "числом, а умением".

Здания и юниты: чем нас удивит Dominion?

Зданий и сооружений в Dominion 18 видов, но наборы каждой из рас подобны (отличия внешние и на уровне занимаемой площади). О части построек мы уже упомянули — они, в общем-то, традиционны для большинства RTS; поговорим об особенностях.

В Dominion всю базу можно обнести энергетической стеной (Energy Wall), мгновенно испепеляющего всякого чужака, который попытается пройти между двумя энергетическими бакенами (Energy Beacons). На первый взгляд — круто, но это не совсем так: достаточно уничтожить 1 бакен, и отключатся 1–2 фрагмента защитного поля. Тем не менее, энергетический барьер предохраняет от внезапных стремительных атак противника — пока тот будет разбираться с бакенами, у традиционных орудийных и ракетных башен есть шанс порубить вражеские войска в капусту.

Второе заслуживающее внимание новшество — можно строить телепортаторы, да еще и разные: вы посылаете MTV (Mobile Teleport Vehicle) в любую точку, где его можно развернуть в Receive-Only Telepad, Primary Build Pad или Repair Pad. В первом случае можно телепортировать туда войска, во втором/третьем — производить/ремонтировать юниты на новом месте.

Кстати о юнитах. Увы, увы, и увы — практически все войска в Dominion сухопутны (это пехота, роботы и колесно-гусеничная техника). В демо-версии других юнитов нет и в помине, а в прилагаемом к демке файле readme вскользь упоминается о каком-то дредноуте (возможно, он просто будет появляться в некоторых миссиях в качестве парома) и о Hover APC, Hover Bomber — соответственно транспортный вертолет и бомбардировщик. Такая "приземленность" Dominion — огромный минус, хотя в общей сложности заявлено около 60 различных юнитов (только не забудьте поделить на 4 — тогда на каждую расу придется всего лишь по 15). С другой стороны, уже из демо-версии видно, что все юниты обладают явно выраженными достоинствами и недостатками и что мощная армия должна сочетать в себе различные типы вооружений.

■ Цели миссий в Dominion достаточно традиционны для жанра RTS. Например, в данной миссии надо уничтожить вражеского командира, едущего в четвероногом роботе

Возвращаемся к особенностям; стоит упомянуть о командирах и инженерах. Commanders в Dominion (в отличие от Total Annihilation) не обладают какими-либо супер-оружием или крейсерской броней, и их можно просто штамповать, как любые другие юниты. Роль командиров — "повышать боеспособность войск" (по заявлению разработчиков), что, в первую очередь, должно отражаться на точности ведения огня. Однако в демо-версии присутствие командира в отряде не очень-то сильно сказывается. Инженеры могут мгновенно отремонтировать свое здание или захватить вражеское (ценой собственной жизни) — и то, и другое встречалось в RTS; необычно то, что в Dominion инженеры могут еще и заражать вирусом здания противника (точнее, установленные в них компьютеры), после чего эффективность выполнения зданием его функций резко падает. Пока что это теория: в демо-версии не видно, насколько продуктивна диверсионная деятельность.

AI дает прикурить

Хотите — верьте, хотите — нет, но даже в бета-варианте компьютер очень даже силен. Он знает сильные и слабые стороны всех юнитов и умело этим пользуется: воюет ударными группами, составленными из разнородной техники. Способен грамотно маневрировать и заходить с различных направлений. Нарвавшись на сильный огонь, не лезет на-

■ Наши ворвались на неприятельскую базу...

■ Когда армия велика, можно лезть и напролом

пролом, а ищет слабые стороны в защите. В первую очередь отстреливает ретрансляторы, чтобы обесточить защитные сооружения; затем принимается за Refinery, энергетические станции и Colony — чтобы лишить вас ресурсов. Если заметит командира во главе пехоты — постарается ликвидировать его первым. Чем не достижения?

Вот простенький пример. Компьютер подогнал парочку Breach-Maker'ов (дальнобойная артиллерия) и начинает обстреливать ваши защитные сооружения с безопасного для себя расстояния. Видя все это дело, вы бросаете в бой отряд солдат с базуками. Breach-Maker'ы начинают отходить, увлекая за собой пехоту, — и тут выруливает парочка танков, и в считанные секунды оставляет от пешей армии мокрое место.

Даже на уровне "Easy" вы встретите в лице компьютера достойного соперника. На уровнях "Medium" и "Hard" AI становится еще более агрессивным и, кроме того, получает дополнительную фору. Эта фора выражается, как правило, в том, что изначально компьютер обладает более развитой базой, тогда как вам, по обыкновению, приходится начинать с нуля. Если считать это "жульничеством", то этим все жульничество в Dominion и исчерпывается: изначально компьютеру не известно расположение вашей базы, и он пользуется разведывательными юнитами; массированные атаки начинаются лишь после того, как противник нашел объекты нападения. Удалось оттянуть этот момент — ваше счастье (или же результат умелой тактики).

С моделью поведения юнитов и управлением ими тоже все, как надо. К примеру, пехота автоматически залегает под шквальным огнем (тогда она несет значительно меньшие потери, но передвигается медленнее). Если солдаты вовремя не залегли (или вы хотите упредить события), можно отдать команду "crawl"; поднимаются они по команде "stand". Есть и промежуточное состояние — "kneel", когда пехотинец опирается на колено. По команде "withdraw" начинается организованный отход к своей базе. Можно также задавать режимы патрулирования и охраны зданий и юнитов. Словом, в отношении возможностей интерфейса Dominion дотягивает до уровня Total Annihilation (отдельно хочется отметить режим auto-repair, когда выбранные здания ремонтируются автоматически — еще одной головной болью меньше).

■ С помощью такого телепортера (tetelepad — в левой части карты) можно мгновенно перебрасывать войска

95 000 кадров отрендеренной трехмерной графики

Этим по праву гордятся разработчики. Такой детальной графической проработки не знала ни одна стратегия, использующая обычные спрайты. Более того, графическое разрешение можно повышать до 1280x1024, причем в любом случае частота смены кадров достигает 30 FPS; как следствие, движения юнитов очень плавны и естественны — а ведь среди них встречаются и шагающие четырехногие роботы! В сражениях есть на что посмотреть — можно так увлечься зрелищем, что позабыть про командование войсками.

К сожалению, окружающая обстановка не проанимирована вообще. Нет даже намека на движение воды в реках и озерах, нет вторжения погодных условий, нет смены дня и ночи; деревья стоят не шелохнувшись — их даже нельзя поджечь. И вообще, вся интерактивность местности сводится к тому, что после боев остаются какие-то черные пятна, как бы символизирующие воронки и следы недавних разрывов.

Трехмерность практически отсутствует. Точнее, есть псевдотрехмерность на манер KKnD, и то в очень слабом варианте. "Возвышенности" ничем не отличаются от "равнин": юниты не получают преимуществ при стрельбе сверху-вниз и с одинаковой скоростью идут "в гору" и "с горы".

Младенец родился с бородой

В общем и целом, Dominion предстает монументальным апофеозом всех потуг безудержного клонирования C&C. В Dominion учтены и реализованы, насколько возможно, в трехмерном спрайтовом движке все наработки жанра RTS. Сильные стороны Dominion — приятные графика и анимация и хороший AI; слабые — отсутствие должного разнообразия юнитов (в подавляющем большинстве сухопутных) и откровенная двумерность игровой модели.

На что же может претендовать этот монументальный клон? В интернетовский чарт Top 100 он, безусловно, войдет, только доберется ли до первой десятки? Здесь, похоже, все будет зависеть от того, как игрушка будет смотреться в целом — с музыкой и роликами, напрочь отсутствующими в демо-версии; от того, удастся ли Dominion создать притягательную атмосферу — на манер завораживающего мира Age of Empires (являющейся, по своей сути, тривиальным Warcraft-клоном). Так что ничто не остается, как закончить обзор расхожей фразой: "поживем-увидим".

Игорь Савенков

SimSafari

Жанр: Экономическая стратегия
Разработчик: Maxis
Издатель: Maxis
Требования: 486DX2–66, 16Mb RAM
Рекомендуется: Pentium–75, 16 Mb RAM
Windows 95

Sim, sim, sim... Пожалуй, такой "большой" серии, как Sim от фирмы Maxis, больше не было в истории компьютерных игр. Некоторые Sim'ы стали хитами — легендарный SimCity и его знаменитый sequel, SimCity 2000, заслужили признание даже самых ярых неприятелей экономических симуляторов; были и другие игры, хорошие и не очень, — SimLife, SimEarth, SimAnt, SimPark, SimFarm, SimCopter... Слава SimCity делала свое дело — с уверенностью можно сказать, что в целом серия имела коммерческий успех; более того: только благодаря ей Maxis и стала знаменитой и богатой. Терять наработанное не хочется — кроме очередного SimCity 3000 создаются новые Sim'ы; об одном из них, своеобразное подкормке для фанатов, SimSafari, и пойдет речь.

SimSafari: Рай на Земле...?

Африка... Представьте себе гигантские просторы, сплошь покрытые бесконечными степями, девственными лесами, жаркими пустынями; повсюду загадки и опасности... Представьте огромные стада буйволов и зебр, кочующих по живописным саваннам, представьте бродящих в поисках пищи львов и леопардов, переступающих с лапы на лапу в ожидании захода солнца толстокожих носорогов, гиппопотамов, валяющихся в грязи, и крокодилов, рассекающих воды священного Нила... Теперь добавьте ко всей этой красоте пронзительные вопли обезьян, душераздирающие крики загнанной в угол дичи и победный рык льва, предвкушающего свежую кровь... Услышьте тихие шаги африканского охотника, преследующего косулю... Наконец, вообразите огромный туристический комплекс неподалеку, где жизнь бурлит, преподнося Вам неожиданные сюрпризы; вообразите множество разнообразнейших аттракционов и увлекательнейших развлечений, которые к тому же находятся полностью в вашем распоряжении... (Африканская развесистая клюква, в общем. — от ред.) Представили??? Вообразили всю прелесть и красочность подобного мира? А теперь обломитесь — большей части всех тех прелестей, о которых я вам поведал, в SimSafari нет и в помине...

Честно говоря, впервые запуская эту игру, я в именно так представлял себе SimSafari. Начав играть, я даже подумал, что мои ожидания оправдались, — настолько оригинальным и красочным показался мне мир африканской саванны; но чем дальше я углублялся, тем ниже падал рейтинг "игровой интерес".

Хождение по мукам...

Суть SimSafari весьма незамысловата и напоминает другие игры подобного плана — тот же SimCity или Theme Park: вы получаете должность управляющего небольшого туристического парка, находящегося в африканской саванне, где вы должны создать идеальный во всех отношениях комплекс развлечений и привлечь туда как можно больше любителей поглазеть на животных, живущих в естественных условиях обитания. Как и в реальной жизни, все это делается для достижения трех основных целей предпринимателя: получения денег, получения денег и получения денег. Кроме обычного режима (kill 'em all no-sim'овски), есть еще целых ЧЕТЫРЕ дополнительных сценария с существенно более разнообразными задачами — например, уменьшить численность распустившихся в половом отношении и заполонивших всю саванну зайцев или отстроить сгоревший лагерь. Очевидно, сам процесс мало чем отличается от стандартного — здание такое, здание сякое, в промежутке — кустики. Что же, раз основной смысл игры понятен, опишем «разнообразие», доступное в игре.

Итак, как я уже упоминал, в SimSafari доступны два режима: обычный и миссии. В первом вам предоставляется возможность выбрать карту местности, а также ситуацию на начало игры — "окученная" саванна, с уже завезенными животными и посаженной растительностью, или же нетронутые просторы, на которых вы сможете разводить животных и сажать деревья и кусты по своему усмотрению. Очевидно, второй способ гораздо интереснее; давайте рассмотрим именно его.

Итак, перед вами открывается величественная африканская степь с полным отсутствием каких-либо признаков жизни. Ваша первейшая обязанность —

превратить голую землю в цветущий (по желанию — благоухающий) рай. Сначала вы поднимаете на должный уровень растительность парка, сажая деревья, кустарники и просто траву на территории ваших владений; отметим, что выбор растений очень велик — от баобабов и пальм до верблюжьей колючки и зонтичного дерева. После завершения посадочного периода самое время дать растениям время для развития, а самим заняться формированием фауны. О! Местами "о-го-го!" И вновь огромное разнообразие — вы можете перевезти в ваш парк буквально любых животных Африки: львов, носорогов, леопардов, слонов, обезьян, зайцев, игуан, змей, различных оленей и косуль, а также стервятников, орлов, фламинго, попугаев; в разнообразии живых существ, пожалуй, и заключается основная прелесть SimSafari. Придав саванне должный вид, займитесь созданием туристической утопии — лагеря-мечты. Для начала неплохо поставить хотя бы пару палаток, столов для еды и санузлов; а вот уж в будущем, когда ваш комплекс станет процветать, можно позволить и немного роскоши: просторные коттеджи, огромные столовые, бассейны и клубы отдыха придадут особую прелесть вашему комплексу и принесут гораздо больше дохода.

Конечно, за всеми этими зданиями должен кто-то присматривать — необходим персонал. Отправившись в близлежащую туземную деревушку и переговорив с Вождем, вы сможете нанять всех необходимых работников: проводников, натуралистов, поваров и водителей. Последние нужны для того, чтобы возить отдыхающих из лагеря на природу — рассматривать дикую жизнь Африки (всего лишь проведите дорогу к краю территории лагеря, проделайте то же самое в парке и купите автомобили).

Комплекс готов; и жизнь вам предстоит не очень-то легкая: нужно будет носиться между парком, деревней и туристами, выслушать просьбы и упреки со стороны ваших главных советников (эколога и экономиста), успевать следить за жизнедеятельностью животных, не допускать браконьерства со стороны туземцев, а самое главное — поддерживать в хорошем состоянии Большую Пятерку, состоящую из леопардов, буйволов, львов, слонов и носорогов; эта компания — основа вашего парка.

"Чем не идеальная игра", — спросите вы? Да, после вышесказанного SimSafari вполне может показаться таковой; но, как говорит старая народная мудрость: «Не все то золото, что блестит». В чем же конкретно выражаются недостатки и достоинства очередного Sim-творения?

Падение Эдема...

Пожалуй, главным и единственным достоинством Safari, как я уже сказал, является необыкновенное разнообразие доступных средств создания собственного африканского парка. Ведь так приятно видеть, как пустынная степь постепенно превращается в тот самый рай и осознавать свою заслугу! Однако, завершив процесс обустройства саванны и отгрохав превосходный лагерь, постепенно начинаешь терять интерес к игре: через пару-тройку часов игровой потенциал SimSafari оказывается на исходе, и желания запускать все это снова не возникает. Графически игра и хороша, и плоха — все выглядит весьма привлекательно, но совершенно не реалистично: к примеру, отчетливо увидеть, что численность того или иного вида животных сокращается от чрезмерного истребления хищниками, можно, только изучив графики; а ведь отображение этого процесса на экране могло бы быть куда симпатичнее. Только представьте себе следующую ситуацию: маленький кролик мирно поедает травку на полянке, как вдруг в воздухе мелькает длинное туловище черной мамбы — одной из самых ядовитых змей африканских джунглей, — и от кролика остаются только следы на траве... Ну как? Ведь, согласитесь, существенно больше хочется наблюдать что-то подобное, чем ползание змеи по траве мимо стаи кроликов без видимых изменений в стане последних! Звуковое оформление игры также не тянет на оценку "отлично" — слишком уж однообразна музыка и вопли животных. Жаль — процесс создания своего парка был бы намного приятней, ежели бы разработчики Maxis больше усилий приложили бы к звуковой (в том числе, музыкальной) части игры. Судя по всему, SimSafari просто слегка запоздала — годика эдак на три. Спрайтовая графика и плоские пейзажи выглядят убого — автоматически производится сравнение с трехмерностью Total Annihilation; реалистичность же разведения леопардов в пустынных условиях не тянет даже на оценку 3 с плюсом. Конечно, можно сказать, что трехмерная графика в играх подобного плана не очень-то нужна, как и реалистичность; что SimSafari рассчитывалась в первую очередь на маленьких детей... Но не пора ли перестать ссылаться ни на графические традиции жанра — не пора ли их ломать; ни на ориентированность на детей — я уверен, что даже восьмилетнему ребенку надоест длительное время и безо всякой це-

ли выращивать животных и строить дворцы; ни на обучающую направленность. Во-первых, обучающая направленность не может быть основанием для снижения требований как к графике, так и к реалистичности. Во-вторых, от обучения в SimSafari осталось немного информации по каждому из животных (по несколько строчек на вид), викторина из 20 вопросов и небольшие анимационные ролики (кстати, кажется мне, что, вставь разработчики вместо анимации видео, SimSafari выглядел бы лучше...)

Туристический апокалипсис Черного Континента

Ну что ж, печальный итог сего обзора выражается именно этим подзаголовком. Появись эта симуляция пару лет назад, она, возможно, и стала бы хитом, но сейчас даже до пристойного уровня ей далеко.

Василий Кокин

Dark Reign *Expansion*

Rise of the Shadowhand

Жанр	RTS
Издатель	Activision
Разработчик	Auran Entertainment
Системные требования	Pentium 100, 16 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 166, 32 Mb Ram Windows 95

На дворе ввсна — природа начинает просыпаться и расправлять помятые за время долгой зимы крылья. Оживление нвблюдается прктически во всех сферах человеческой деятельности — за исключением, пожалуй, игрового рынка. Сами посмотрите — все производители игр ушли в глубокое подполье и выходить оттуда с новым релизом собираются в лучшем случае летом, а то и следующей зимой. Однако сквозь мрачные тучи проглядывает небольшой несущий нам надежду лучик — как правило, весной разрвботчики вываливают на головы геймеров огромные кучи патчей, дополнений и новых миссий к уже вышедшим играм, чтобы зтим самым геймерам было чем заняться во время ожидания. Внимательно изучив этот мутный разношерстный поток, мы отыскали в нем несколько действительно стоящих вещей, и одной из них — Rise of the Shadowhand, add-on'у к популярной Dark Reign, — и посвящена эта статья.

Add-on-союзники

Начнем с предыстории. Думаю, что все игравшие в оригинальный Dark Reign хоть сколько-нибудь знакомы с сюжетной линией игры. Пересказывать ее полностью я не стану, поскольку это грозит занять огромное количество дефицитного журнального места (для особо интересующихся: сюжет довольно подробно расписан в седьмом номере «Навигатора») — лишь напомню, что в далеком будущем общество раскололось на два воюющих лагеря: потомков преступников, или «меченых», и звконопослушных граждан Империи. Примерно в зто же самое время на отдаленной планете изобретатель Тогр работал над проектом по созданию машины времени,

■ Взрывы в игре прорисованы очень детально и смотрятся неплохо

но закончить его не успел — колонию атаковали с целью присвоить изобретение. Тогр в спешке катапультировался на спасательном боте и попал на необитаемую планету, на которой закончил конструирование. Не видя способа покинуть свою планету-тюрьму, он запустил машину времени в свободное плавание в космос, поставив на нее очень оригинальный код

■ Троица боевых машин Fury, наподобие имперских ходунов из «Звездных войн», поливает огнем несчастного пехотинца

доступа: чтобы активировать данный аппарат, нужно было последовательно выиграть 12 записанных битв между «мечеными» и Империей. Эти-то 12 битв и были стратегической игрой Dark Reign.

Теперь о новеньком. Rise of the Shadowhand внес в зту довольно оригинальную историю корректировки — оказывается, у обеих враждующих сторон — Freedom Guard и Imperium — были союзники, звввшиеся Freedom Guard Xenite и Imperium Shadowhand соответственно. Больше похоже, правда, на то, что FGX и IS были не союзниками, а подобием злитных подразделений — как иначе объяснить наличие у вторичной организации оружия, о котором головная даже и не смеет мечтать? Однвко обо всем по порядку.

Армия пресмыкающихся

Из меню игры можно запускать как сам Dark Reign, так и add'on; естественно, руки так и тянутся к последнему. На плвнете Ninevah, где находится форпост Imperium Shadowhand, тайно высадился десант Freedom Guard Xenite. От выбранной вами стороны зависит, будете ли вы уничтожать все следы пребывания там повстанцев или взрывать четыре коммуникационных центра имперцев. Уже в первом из 18 заданий вновь будет видно стратегическое богатство Dark Reign: так, например, всего одна боеввя машинв Fury поможет вам снести все охранные башни повстанцев на первом уровне — дальность ее стрельбы немного выше, чем дальность стрельбы башен, а следовательно если вы сумеете оценить возможности Fury чуть-чуть раньше, чем потеряете половину своих

сил в первой же перестрелке с участием этой самой башни, то превосходство над противником вам обеспечено.

Думаю, что название «Fury» вас уже заинтриговало. Да, кроме восемнадцати новых миссий в Rise of the Shadowhand у обеих сторон есть еще и новые виды вооружения. Надо сказать, что повстанцев разработчики из Auran немного обидели — имперской стороне на первом же уровне дают упоминавшуюся БМ Fury и небольшого робота Reaper, а борцам за свободу и равенство на первых порах приходиться обходиться одним старьем; впрочем, на более поздних уровнях конкурирующим сторонам сравниваются по количеству новой боевой техники. Заметим, что она не прибавляется к списку доступных юнитов, а замещает старые виды: при определенной степени прогресса игры вы уже не увидите Guardian, Plasma Tank или Martyr — их заменят Reaper, Gemini Tank и Gant. Последний, кстати, очень необычная замена: Gant есть ни что иное как прирученный гигантский ящер, обитающий на Ninevah; его производные — Grendel и Grendel Rider (еще более крупный ящер сам по себе и с наездником на спине).

К отдельной группе юнитов относятся Road Terraformer и Marsh Terraformer. Это отнюдь не боевые единицы, однако пригодиться они могут и самому отъявленному вояке. Road Terraformer разравнивает местность, тем самым создавая некое подобие дороги; Marsh Terraformer — ровно наоборот. Зачем это нужно? Приведем пример: допустим, что скорость, с которой комбайны добираются до месторождения воды, не обеспечивает желаемой периодичности пополнения вашего дырявого бюджета. Дабы изменить ситуацию, вы наскребаете последние сбережения и делаете несколько Road Terraformer, которые прокладывают ровную дорогу до источника. Комбайны начинают возвращаться быстрее. Удобно? Другой пример: базу непрерывно атакуют враги, не давая вам построить нормальную защиту. Разрыхлите землю на подходе к лагерю с помощью Marsh Terraformer — вражеские толпы пойдут в обход, и вы получите желанные полминуты передышки.

■ Здания посередине — единственные новые строения в игре

Разноцветные холмы и равнины

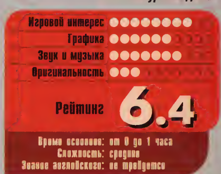
Новых технологии в Dark Reign Expansion отсутствуют — игра выглядит так же, как и полгода назад. Marsh и Road Terraformer'ы только перекрашивают местность, как бы говоря «ну, ребята, теперь вы понимаете, что тут не холмы, а ровная дорога». Можно, конечно, сослаться на довольно высокий AI компьютера и сильный тактический аспект, записать Dark Reign в разряд неких RTS/wargame гибридов, и сказать, что в таких играх внешняя сторона баталий не так уж и важна, но... Хотелось бы большего. Да, Dark Reign выглядит неплохо; а что делать с тем фактом, что рядом находится Total Annihilation? Будем возлагать надежды на Dark Reign 2?

■ Совместное применение техники и животных всегда дает убийственный результат

■ Бандформирование Reaper'ов устраняет охрану у базы противника. Сама база тоже протянет недолго

Впрочем, стоило ли многого ждать от add-on'а? Игровые же возможности, появившиеся в Rise of the Shadowhand, описаны выше. Упомянем еще о приложенной к игре тотальной конверсии Dark Reign под названием Edge of Darkness — плоде творчества некоего Марка Мэйджора (Mark Major) — и наконец-то заработавших четырех редакторах чего угодно — вплоть до AI. Вот, собственно и все, чем может похвастаться Rise of the Shadowhand. Впрочем, получился весьма неплохой add-on. Вполне — тем паче, что устранены некоторые ляпы изначальной версии игры.

Тимур Хайдапов



Liberation Day

Жанр	походовая стратегия/wargame
Издатель	Interactive Magic
Разработчик	Micomeq
Системные требования	Pentium 90, 16 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 133, 32 Mb RAM Windows 95

Не так давно компания Mindscape издала походовую стратегию Final Liberation, действие которой происходит в игровой вселенной Warhammer Epic 40.000. Игра оказалась не более чем кустарной поделкой с ничтожными графикой и звуком и полным отсутствием анимации. Собственно, по этому поводу даже была дана статья в девятом номере (раздел MicroReview). Мы неспроста ударились в подобные малоприятные воспоминания: дело в том, что рассматриваемая нами игра является фактической копией Final Liberation, унаследовавшей не только концепцию прародителя, но большую часть его недостатков.

Мины для пришельцев

Весь могучий сюжет Liberation Day укладывается в три слова: война с инопланетянами. Дополним сей сценарный шедевр информацией о том, что война ведется за одну-единственную планету, состоящую из нескольких континентов. Последние и предстоит покорить играющему, чтобы напоследок, по традиции, вымыть запылившиеся сапоги в местном Индийском океане.

Вопреки обыкновению, разработчики предоставляют возможность поиграть только за одну расу. За землян, то бишь. Вы высаживаете десант на побережье одного из континентов, откуда и начинается экспансия во имя мира во всем мире.

Как и Final Liberation, игра состоит из двух составных частей — собственно стратегической и wargame. Первая заключается в сооружении базы и сборе ресурсов. В той же, которая wargame, игрок, понятное дело, управляет различными родами войск. Какие именно войска войдут в состав вашей армии зависит от выстроенных на базе зданий. На возведение зданий расходуются так называемые Deployment Points (DP). Для начального развития дается некоторый стартовый капитал. Первым делом вы строите здания Deployment Center, которые каждый ход будут приносить вам фиксированное количество этих самых DP; и... собственно, этой немудреной операцией и ограничивается весь менеджмент ресурсов. Да, есть еще Research Center, поставляющий Tech Points — ресурс, необходимый для upgrade'ов юнитов.

Как видите, рассказ о системе ресурсов занимает не слишком большой объем текста. Ископаемые добывать не требуется; соответственно, "харвестеры" не предусмотрены, битвы за месторождения отсутствуют и нет никакой возможности "гибнуть за металл". Прочая канитель с обустройством базы сводится к установке на желаемом место дополнительных зданий — как правило, фабрик по производству юнитов; кстати, выстроить что-либо можно только рядом с заранее проложенной игроком дорогой. Кроме "заводов", есть еще всякие охранные сооружения: ДОТ'ы, ракетные установки, лазерная ограда; наличествует радар, поставляющий некоторую информацию о противнике. Наконец, вокруг базы можно понаставить мин — для профилактики: временами случаются злобные выпады со стороны агрессора — нет-нет, да и пошлет к вам десант. В целях, так сказать, обмена опытом.

Армии будущего в настоящем

Войска в Liberation Day уютно расположились в трех стихиях — воздухе, земле и воде. Несмотря на то, что действие игры происходит в будущем и на другой планете, практически все юниты имеют современный и даже вполне земной вид. Да-да, вам встретятся знакомые самолеты и вертолеты (танки, БТР'ы и гравитационные мотоциклы), старые добрые катера (боевые и патрульные), подводные лодки, и, конечно, несколько разновидностей пехоты; всего насчитывается около двадцати трех принципиально различных типов юнитов. Заметим, что все войска делятся на две категории: управляемые и автоматические. Первых большинство, и во время боя они подчиняются вашим непосредственным директивам. Вторых — всего четыре типа: бомбардировщики, вертолеты, ракеты класса "земля-земля" с ядерными боеголовками и планеры. Каждый тип (кроме ракет) включает в себя несколько разновидностей: вертолеты бывают десантными и строительными, бомбардировщики — с газовыми и с обычными бомбами, а каждый вид планеров десантирует строго определенные пехотные подразделения. Автоматические юниты отличаются тем, что им достаточно только указать мишень — все остальное они сделают без вашего вмешательства.

Разработчики учли и свойственное каждому военачальнику стремление к совершенствованию своих подчиненных — речь идет о системе апгрейдов. На усовершенствования расходуются уже упоминавшиеся Tech Points. После апгрейда повышаются такие характеристики данного типа юнитов, как количество Action Points, мощность брони и оружия, радиус поражения и дальность

выстрела.

Подведем итог. Если учесть упомянутые двадцать три типа юнитов плюс все возможные разновидности (апгрейды в расчет не берем), то получается порядка тридцати видов военной техники и пехоты. Для стратегии средней руки (а для Liberation Day такая характеристика — потолок) вроде бы неплохо. Одно — маленькое — «но». Дело в том, что юниты сдаются в утиль сразу же после появления более сильных юнитов того же рода войск. Скажем, внедренные на поле боя гренадеры в два счета отодвигают на второй план менее убойных автоматчиков, а возможность применения больших танков лишает смысла использование танков средних. Вот и получается, что к концу первого — началу второго этапа формируется постоянный контингент войск, лишь незначительно меняющийся по мере появления новых, более мощных юнитов. Таким образом, разнообразие действительно задействуемых войск уменьшается раза в два. Полтора десятка видов — маловато будет. Даже для стратегии средней руки.

Технологические шахматы

Стратегическая часть игры является не более чем необходимым дополнением к тактической (или, если хотите, ее фундаментом). Последняя же — основа игрового процесса, и посему достойна подробного рассмотрения.

Итак, прежде всего необходимо выбрать территорию для предстоящей экспансии. Выбирать можно только среди тех пространств, которые непосредственно примыкают к уже завоеванным вами площадям; похожий принцип, кстати, применялся и в приснопамятном C&C. Для каждой доступной для втаки территории существует свой брифинг. Задания разнообразны в меру: допустим, уничтожить определенный вражеский объект или обнаружить и обезвредить минное поле. Подобные миссии не оригинальны, но достаточно интересны — особенно в сравнении с избитым kill'em all.

Далее, на каждую миссию выделяется определенное количество ресурсов, которые расходуются на формирование армии. Очевидно, вы сможете приобрести тот или иной юнит только в том случае, если на вашей базе имеется соответствующее строение. Кроме того, существует ограничение длительности временного интервала, отводимого на одну миссию, — некое количество ходов. Арена боевых действий — прямоугольный кусок земли, ограниченный пустотой. Вы высаживаете десант на заранее определенные позиции — небольшие площади по кромке прямоугольника. Тут, собственно, и начинается wargame.

Что интересно, вы не можете сразу потратить все отпущенные на операцию ресурсы и вынуждены расставлять войска порциями. Поставили, скажем, солдатика — потратили сколько-то ресурса; второго, третьего — закончился лимит на этот ход, ждите следующего. За несколько ходов вы, конечно, сможете израсходовать все выданные ресурсы, но удивляет одна неприятная деталь: с каждым ходом юниты «дорожают». Если, допустим, изначально гренадер «стоил» 10 Points, то через пару ходов «цена» поднимется до 14. С чем связана подобная инфляция — непонятно.

Сражения с пришельцами в большинстве своем подобны — меняются только масштабы; дело в невысоком уровне AI. Настройка уровня сложности, кстати (плавно варьирующаяся от Easy до Hard) меняет только условия игры — ваших ресурсов становится меньше, неприятель же просто купается в Points. Интеллекту компьютера на сложность глубоко наплевать — он остается весьма средненьким несмотря ни на что.

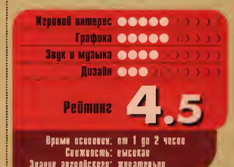
Игрвм со слвбо проработанным AI иногда удается вытянуть игровой интерес за счет различий в системах юнитов противоборствующих сторон. «Как бы ни так» — решительно заявляет нам Liberation Day. И любой, кто попытается спорить с игрой, при внимательном рассмотрении юнитов почувствует всю ее правоту. Конечно, все внешнее приличие (то бишь, все внешние различия) соблюдено (то бишь, присутствуют). Жаль только, что внешними дело и ограничивается — форма и окраска юнитов. Оружие — схоже, функции — чуть ли не дублируют друг друга; отсюда — аналогичные тактики. Данные обстоятельства, поверьте, отнюдь не прибавляют оптимизма. Скорее наоборот.

О блинах и графике

Техническое оформление Liberation Day удручает еще больше, чем схожесть между армиями противников. Несмотря на поддерживаемые высокие разрешения (640x480 и 1024x768), на ум приходит первый блин. С точки зрения технологии, подобная графика неплохо бы смотрелась году так в 1995. Но не сейчас, после выхода Myth, Total Annihilation, Starcraft. Полное отсутствие анимации, никакого намека на трехмерный ландшафт, аляповато реализованные спецэффекты — не спецэффекты это даже, а так, одно название. Ну в скрипучий звук просыпается только во время непосредственного передвижения юнитов. В прочие же времена компьютер издает один лишь шелест вентилятора. Впрочем, есть еще и музыка — штук десять саундтреков. Однако я предпочитаю шелест вентилятора.

Резюмируя... хотя, собственно, и резюмировать-то нечего. Думается, любой здравомыслящий человек уже успел сделать самостоятельные выводы и подвести итоги. Впрочем, хотелось бы все-таки привести цитату, уже встречавшуюся в preview по Liberation Day, обретавшегося в районе десятого номера. Вот она: «берегитесь таких игр, как чумы, и не говорите потом, что вас не предупреждали».

Олег Полянский aka Doctor



REMEMBER TOMORROW

Жанр	RTS
Издатель	SoftWARware
Разработчик	SoftWARware
Системные требования	Pentium 100, 16MB RAM
Рекомендуется	Pentium 166, 32Mb RAM
Multiplayer	n/a
	Windows 95, DOS

Всю свою сознательную жизнь (то есть с того момента, когда впервые увидел PC), я мечтал о глобальной космической real-time стратегии. Что-нибудь вроде Master of Orion, только в реальном времени и с более продвинутой дипломатией. Все разработчики дружно кричали, что вот, дескать, нельзя сделать масштабную стратегическую игру в реальном времени! Игрок просто не сможет с адекватной скоростью реагировать на происходящее! Настоящая стратегия может быть только turn-based! И так далее по списку.

Время шло. Стратегии разделились на два направления — походовые, в которых надо было думать, и в реальном времени, где надо было быстро ездить мышкой. Нет, были и исключения: иногда, играя, нужно было быстро думать, куда дернуть мышь, но такие случаи можно пересчитать по пальцам одной руки.

Я уже забыл о своей детской мечте и поэтому не особенно впечатлился, когда мне в руки попала игра российской фирмы SoftWARware под названием Remember Tomorrow. На коробке было что-то написано о том, что это игра хорошая, но таких коробок и таких надписей я насмотрелся достаточно. Без энтузиазма я сунул сидюк в CD-ROM, проинсталлировал игру и... пропал. В буквальном смысле этого слова.

Некоторые российские разработчики (не будем тыкать пальцем, но все знают, о ком идет речь) после выпуска отстойной игры собирают пресс — конференцию, на которой кричат, что вот, дескать, да нам бы денег! Да побольше! Да программистов еще 40 штук! Вот тогда бы мы вам всем показали! А сейчас мы не в состоянии конкурировать с западными "монстрами", у которых миллионы!

■ Master of Orion, только круче, намного круче!

Remember Tomorrow сделали 5(!) человек. По крайней мере, так написано на коробке. Без шума собрались и сделали игру, которая, как мне кажется, первой из всех российских игр сможет реально конкурировать с западными продуктами абсолютно по всем показателям, начиная с графики и заканчивая играбельностью.

Remember Tomorrow был бы простым (хотя и очень качественным) клоном Master of Orion 2, если бы не два момента. Во-первых, Remember Tomorrow — это real-time стратегия. Кроме шуток, время в игре можно остановить, чтобы отдать необходимые приказы, его можно ускорить, чтобы не ждать, пока корабль долетит, но никаких ходов! И, во-вторых, некоторые идеи, взятые из Master of Orion, доведены до твкого совершенства, что уже мало похожи на свои прототипы.

Человечество сплотится перед лицом опасности и даст опасности по лицу

1999 год. Землю раздирают локальные конфликты. Воюют все со всеми. После неоднократного применения ядерного оружия биосфера планеты стала уже ну совсем какая-то странная, в связи с чем основной массе населения просто нечего кушать.

В ноябре 1999 года случайно уцелевший спутник обнаружил огромный астероид, который с подозрительной целеустремленностью летел к Земле. Через некоторое время астероид остановился недалеко от Земли и всем стало ясно, что это не просто космический булыжник, а творение внеземного разума. Правительства земли напряглись и создали ОШКО — объединенный штаб космической обороны.

8 декабря по решению ОШКО все оставшиеся боевые искусственные спутники Земли попытались стрельнуть в пришельца, после чего скоропостижно скончались. Земля осталась беззащитной.

20 декабря 1999 года прилетел еще один космический корабль пришельцев. На орбите становилось тесновато. 31 декабря корабли неожиданно начали бой. Так как возможности кораблей были примерно одинаковы, то оба они развалились на части, которые упали на Землю. Ясное дело, экологию нашей планеты это не оздоровило.

Началась Новая Эра. Тридцать лет люди разбирались с последствиями падения осколков. Пожары, наводнения, голод, глобальное потепление не способствовали тихой и спокойной жизни. Исчезли государства.

Но через некоторое время на единственном сохранившемся материке было создано правительство Земли, которое немедленно приказало начать всестороннее изучение того, что нападало сверху.

Прошло 38 лет. Ученые наконец-то

смогли выяснить, что произошло. Оказывается, все началось из-за бурмитона.

Бурмитон (это слово скоро станет в один ряд со спайсом и тибериумом!) — самый дорогой и редкий минерал в Галактике. Он нужен для двигателей звездолетов, без него звездолет просто груда риидиума — металла, из которого делают корпуса космических кораблей.

Самое интересное в этой истории то, что бурмитона полно на Земле, из-за чего собственно, и произошло то сражение инопланетных кораблей (ребята просто выясняли, кто первый в песочницу полезет:)), а риидиумом засыпана половина Луны. Стало ясно, что человечество получило свой шанс завоевать Галактику.

Население

Действие игры происходит в 22 столетии от Рождества Христова. В галактике существует 9 рас, непрерывно соперничающих между собой. Почему-то игрок может выбирать только из 6 рас.

Краткая характеристика:

Шаратары — люди-кошки. Очень хитры и коварны, могут улыбаться в лицо и одновременно бить по спине, то есть в спину. Располагают мощными звездолетами.

Гавакены — птицы. Раса наемников — за нормальные деньги готовы на все. Очень обидчивы — одно неверно сказанное слово может сделать из них ваших лютых врагов.

Логане (Огрызки) — раса мутантов. Столетиями они завоевывали галактику, уничтожая все живое на своем пути, пока наконец не были разбиты Объединенным Флотом, в составе которого находились корабли нескольких цивилизаций. Но к моменту появления в Галактике людей Огрызки в значительной степени восстановили былое могущество и теперь опять наглеют. Вести с ними переговоры можно только с позиции силы.

Валагары — самая миролюбивая раса в игре. У них чрезвычайно развиты все созидательные науки, такие как медицина, биология. Но их доброта происходит из их силы. Космический флот валагаров очень силен, а ритуальное убийство противника (неважно, сколько этого противника есть — один или миллион) возведено в ранг добродетели. На переговорах с валагарами главное — не хамить и не просить денег. Могут не понять.

Урганы — ящеры, злобные и беспринципные. Крайне плодовиты, поэтому не любят, когда у них отнимают планеты. Единственная холоднокровная раса в Галактике, поэтому на переговорах все время подозревают собеседника в расизме. А так — ничего особенного.

Магелланцы — человекоподобные

красавцы. Уверены в своем божественном происхождении. Высокотехнологичная раса, их почти всегда можно убедить поделиться технологиями. А вот пугать их бесполезно — фанатики!

Дрилы — галактические тупицы. В космос попали случайно — на их планете разбился шаратарский звездолет. Благодаря постоянным нападениям на пограничные миры поддерживают свои технологии на достаточно высоком уровне.

Эрианцы — зеленые человечки. Когда волнуются — меняют цвет, что очень удобно во время переговоров — всегда понятно, какие эмоции испытывает оппонент.

Земляне — две руки, две ноги, одна голова. Среднее арифметическое от всех остальных рас. Особый преимуществ и недостатков нет. Рекомендуются начинающим игрокам.

Все вышесказанное — не пустые слова из мануала. В игре все расы ведут себя именно так, и никак иначе.

В общем и целом

Игра начинается традиционно. Сперва нужно выбрать сценарий игры, затем одну из доступных в этом сценарии рас, уровень сложности (для начала сойдет и easy, поверьте мне!), после чего можно играть.

Как правило, в распоряжении игрока одна звездная система с парой-тройкой планет и небольшая флотилия истребителей. Нужно сразу начинать освоение планет и ближайших звездных систем, не забывая о постройке боеспособного флота, так как тот набор кораблей, который дается в начале игры, способен пережить только одно нападение. И то, если повезет.

Стоит чуть-чуть развиться, как сразу набегают злые соседи и начинают говорить разные гадости. С самого начала ругаться не стоит — силы не те, да и, в принципе, почти любой конфликт в игре можно разрешить дипломатическим (уговорить) или экономическим (заплатить) путями. Цель игры — стать самой мощной расой в Галактике и, по возможности, уничтожить все остальные цивилизации.

Бурмитон как средство выживания

Бурмитон — валюта Галактики. Этот ресурс встречается в ограниченных количествах, но способен регенерироваться. Если вдруг случайно вам достанется планета, где бурмитона много — быстро стягивайте к ней войска. Ее у вас будут отбирать.

Если бурмитона мало, то корабли не могут летать, и, следовательно, раса не в состоянии перераспределять ресурсы между планетами. Чем это чревато, объяснять не надо — в Master of Orion играли все.

Помимо бурмитона в игре есть еще 6 видов ресурсов, каждый из которых очень важен для успешного развития вашей расы.

Риидиум — материал для изготовления корпусов кораблей. Для его добычи нужны заводы, работающие на бурмитоне.

Плутоний — топливо для всех механизмов, которым не нужен для работы бурмитон.

Железо — используется повсюду. Следите, чтобы с железом у вас все было в порядке.

Органика — нужна для производства пластика и электроники. Оружия без достаточного количества органики не изготовить.

Продукты питания — корм для колонистов. Нехватка еды приводит к оста-

■ **Каждую расу нужно знать в лицо!**

новке всего производства на планете. Производится на колонизированных планетах при наличии там аграрных комплексов.

По мотивам рассказов Адама Смита

Экономика в Remember Tomorrow — основа всех основ. От количества ресурсов и разумного их распределения зависит все.

Каждая планета в Галактике обладает своим набором ресурсов. Правильная эксплуатация планет — залог успеха. Если на аграрной планете строить только заводы по добыче бурмитона, а на гиганте с хлорной атмосферой — фермы, то долго играть не получится.

Управление колонизированными планетами происходит на экране экономики, который вызывается соответствующей кнопкой. На этом экране можно начать постройку конкретного здания или выбрать один из режимов автоматического производства — аграрный, научный, сбалансированный и т. д.

На этом экране показаны сводные данные по всем имеющимся в вашем распоряжении ресурсам. Красным цветом выделяются те ресурсы, которых в данный момент не хватает. Управление очень наглядно и сильно смахивает на управление планетой в Master of Orion 2, так что разобраться несложно. Правда, отдельного упоминания заслуживает кнопка "Космопорт". С помощью нее можно (и нужно!) пересылать различные ресурсы с планеты на планету. Оплата за транспортировку составляет 20% от перевозимого количества чего-либо.

Наука

Победа в игре во многом зависит от того, есть у игрока совершенные технологии или нет. Это я выяснил на собственном опыте — построил огромный флот и, гордый собой, полетел завоевывать магелланцев. Навстречу вылетели три корабля, пару раз стрельнули, после чего от моего флота не осталось и щепок. А все потому, что я не уделял должного внимания развитию науки.

■ **Бой в реальном времени! Впечатляет?**

Для управления научными исследованиями существует специальное меню. В нем указывается количество действующих лабораторий и занятого в них персонала. Для начала исследований необходимо указать, какое количество ученых будет работать в данном направлении. Разумеется, чем больше ученых — тем быстрее идет разработка направления. Их четыре — математика, физика, биология и химия. По мере развития каждого из них станет возможным создание все новых и новых технологий.

Нельзя увлекаться какой-либо одной наукой, вроде биологии. Для создания большинства технологий необходимо, чтобы по меньшей мере два направления были развиты на одинаковом уровне. Поэтому имеет смысл развивать все четыре науки пропорционально.

Хитрое — враг честного

Дипломатия в Remember Tomorrow играет одну из самых важных, если не самую важную роль. Если вовремя сделать умное лицо, то почти всегда можно избежать невыгодного для вас боя. А чтобы правильно делать умное лицо, надо назубок знать историю и особенности каждой расы.

Жизнь в Галактике бьет ключом. Постоянно заключаются и расторгаются союзы, возникают и рушатся экономические альянсы, одни расы предательски нападают на другие, враги на время становятся друзьями, чтобы вас уничтожить и т. д.

Главная особенность дипломатических отношений в Remember Tomorrow заключается в том, что война никому особенно не нужна, так как это очень дорогое удовольствие. Поэтому не удивляйтесь, если к вам придут добрые шаратары и предложат за соответствующее вознаграждение напасть на дрилов. Вы соглашаетесь, летите к месту предстоящей схватки, где вас ждет флот шаратаров, начинаете бой и проигрываете его, так как шаратары просто стоят в сторонке. Когда ваши корабли кончаются, шаратары подлетают и добивают остаток флота противников. Ваши потери не окупаются полученной суммой, но и обвинить шаратаров не в чем — формально они сделали все, что обещали.

В таком случае лучше предложить потенциальному союзнику взять его флот под свой контроль (и такое возможно!). Если он согласится — значит все в порядке. Если нет — вас пытались обмануть.

В меню дипломатии расположены окна, где можно получить информацию обо всех расах, с которыми у вас налажен контакт. Щелкнув на изображении нужной расы и нажав кнопку "Аудиенция", вы попадете в режим переговоров. Перед началом диалога вам предложат выбрать тему, о которой вы собираетесь беседовать — "Экономика", "Политика" или "Военные действия". Сам процесс переговоров состоит из выбора нужных ответов из списка. Вариантов много, что дает возможность полностью проявить свои дипломатические способности.

Чем выше уровень сложности игры, тем тяжелее проводить переговоры. На hard инопланетяне ведут себя заносчиво и пустыми угрозами, как на easy, их не запугать. Не пройдет и фокус с требованием денег, как в Civ2, где достаточно

было сделать "пальцы веером" и все сразу несли деньги. Чтобы получить контрибуцию в Remember Tomorrow, придется действительно очень напугать противника. За здорово живешь свой кровный бурмитон вам никто не отдаст.

По клеточкам в реальном времени

Космические бои сделаны очень необычно для real-time стратегии. Сначала экран делится на две половины: на одной половине ваш флот, на другой — не ваш. Если нападают на вас, то можно будет расставить свой флот так, как вам нравится. Если нападаете вы — то в каком порядке прилетели, так и будем атаковвть. После расстановки кораблей нужно нажать кнопку "Выход". Деление экрана на половины исчезнет и можно будет обозначить цель для каждого корабля. После этого опять жмем "Выход" и начинается бой.

Корабли приближаются друг к другу на расстояние выстрела и начинают стрельбу. Проигрывает тот, у кого первым кончатся корабли.

При нажатии правой кнопки мыши на отмеченной группе кораблей появляется всплывающее меню, с помощью которого можно задать построение кораблям, выпустить истребители и переместить корабль из группы в группу.

Огромное значение имеет построение кораблей в группе. Например, при атаке вражеского флагмана ваши корабли стреляют по нему торпедами. Если истребители летят один за другим, то торпеды будут достигать цели по одной и защитные системы большого корабля с легкостью отобьют вашу атаку. А если корабли летят рядом, то и торпеды достигнут цели почти одновременно, в результате чего вражеская защита просто захлебнется.

Каждый корабль — это сложная система, которую создали вы сами. Защитный блок защищает не весь корабль, а только ту сторону, на которой установлен. Появились такие понятия, как "тяжело вооруженный борт(!) корабля", "тыл корабля", "наиболее защищенная часть корабля". Решающую роль в битве может сыграть положение звездолета в момент начала боя. Например, на большие корабли лучше нападать спереди или сзади — в этом случае нападающие находятся вне зоны поражения бортовых орудий. В общем, воевать очень интересно.

To make a spaceship

Процесс создания корабля практически идентичен shipmake'рству в Master of Orion 2. Но! Есть один важный нюанс — оружие можно устанавливать как на верхнюю (оружейную), так и на боковые палубы. Но если у оружия, установленного на боковых палубах, угол обстрела составляет 90 градусов, то с верхней все стреляет на 360 градусов. Выводы делайте сами.

Красота — залог успеха...

Стиль графического оформления игры практически полностью скопирован с Master of Orion 2. Но это нельзя поставить разработчикам в упрек, так как такой интерфейс стал стандартом "де-факто" для космических стратегий, как интерфейс Dune 2 укоренился в наземных real-time'ах.

Карта Галактики в Remember Tomorrow трехмерная, что добавляет реализма в происходящее. Все нарисовано красиво, что называется "с душой", персонажи неплохо анимированы. Во время космического сражения можно масштабировать карту. Особого смысла в этом нет, но посмотреть на отлично прорисованные трехмерные корабли приятно.

■ Этот милый товарищ хочет засыпать планету отходами. Если согласиться, то игра автоматически заканчивается

...и звук тоже

Вот со звуком дела обстоят похуже. Он невыразительный и тихий. Музыка несколько легкомысленная и не всегда соответствует общему настрою игры.

Маленькая ложка дегтя...

Ну не бывает идеальных игр! Remember Tomorrow тоже далеко не идеальна. Во-первых, игра жутко тормозит при запуске из-под Dos'a. Тормозит до такой степени, что играть совершенно невозможно. И это на P200 с 64Mb RAM! Правда, если играть из-под Windows 95, то торможение практически незаметно.

Во-вторых, нужно обязательно делать максимальную инсталляцию. Иначе, как стыдливо замечено в описании, "из-за частых обращений к CD игра может работать довольно медленно".

В Remember Tomorrow довольно много глюков. Например, при попытке начать постройку корабля игра через раз зависает. Если войти в экран дипломатии при времени, поставленном на максимальное ускорение, то при попытке двинуть курсором мыши система "вешается" намертво. Спасает только "Reset". Так что хотим патч! И побыстрее, потому как играть охота.

И, наконец, последний камень в огород компании SoftWARware. В игре нет multiplayer'a! Почему — непонятно, Remember Tomorrow просто создан для сетевых баталий.

...в большой бочке меда

Рискну высказать смелое, но обоснованное предположение, что Remember Tomorrow станет хитом. И не только у нас, но и за границей. Множество оригинальных идей, хороший AI противников, неплохая графика и, наконец, высокая играбельность выгодно отличают Remember Tomorrow от поделок, в изобилии заполнивших рынок. И особенно приятно то, что (я никогда не был особо патриотичным, но тем не менее) эта игра сделана целиком и полностью у нас. Так что больше жалобы наших разработчиков на недостаток финансирования не принимаются. Время детства прошло, пора завоевывать мир.

Все, извините, пошел играть.

Рождественский Дух Прошлого

Ubik

Жанр	real-time combat simulation
Издатель	Cryo Interactive
Разработчик	Cryo Interactive
Системные требования	Pentium-133, 16 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium-200, 32 Mb RAM Windows 95

Игра Ubik создана французской фирмой Cryo по мотивам одноименного романа Филиппа К. Дика. Того самого Филиппа К. Дика, который написал фантастическую повесть "Мечтают ли андроиды об электрических овцах?", послужившую основой для создания компьютерной игры Blade Runner (Westwood Studios).

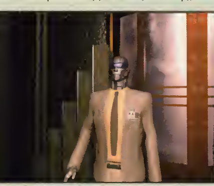
2019 год. Огромные мегаполисы, закрывающие небо небоскребы, люди-мутанты и гигантские корпорации, ведущие друг с другом непрерывную войну. Из-за сильных изменений в биосфере планеты появились люди с развитыми паранормальными способностями, которые позволяют им управлять другими людьми, механизмами и даже временем. Естественно, что в мире, оплетенном сетями промышленного шпионажа, люди с такими способностями не могли не привлечь пристального внимания могущественных корпораций.

Началась война экстрасенсов. После нескольких лет ожесточенных схваток выжили только два агентства "психической безопасности" — Runciter Association и Hollis.

Подход к работе у них диаметрально противоположный. Корпорацию Hollis возглавляет некто Холлис. Его никто никогда не видел, поэтому многие серьезно сомневаются, существует ли он вообще. Начальника оперативного отдела корпорации Hollis зовут Дойл Мелипоун (Doile Melipone). Дойл — очень сильный псионик, а в его тело вшито столько имплантантов, что его вряд ли можно назвать человеком. Все агенты Hollis универсальны — они обладают как мощными парапсихическими способностями, так и большой физической силой (результат хирургического вмешательства в их организмы). Hollis постоянно ведет запрещенные эксперименты на людях, чтобы расширить возможности своих агентов.

Runciter Association построена на более гуманных принципах. Агенты этой компании делятся на две группы. "Пси-агенты" (psi) — псионики, которые развивают свои паранормальные способности только естественным путем (тренировками). Так как физически псионики обычно не очень развиты, их охраняют "фи-агенты" (phi), от английского слова physical, — бывшие служащие полиции, ФБР и армии.

В игре вы — Джо Чип (Joe Chip), на-



■ Вот он, пузырь с таинственной жидкостью ubik, которая дала название игре

чальник оперативного отдела Runciter Association. Один из ваших агентов узнал о существовании женщины по имени Пат Конли, которая способна манипулировать временем. Ее нужно найти и уговорить стать сотрудником Runciter Association, пока до нее не добралась вездесущая Hollis.

С ружьем в руках и чипом в голове

По своему жанру Ubik ближе всего к X-COM 3: Apocalypse (если играть в этот свмый X-COM в режиме real-time). Есть также много общего и с другими играми жанра combat-simulation, такими как Jagged Alliance и Incubation.

В начале миссии вы набираете себе команду солдвт, учитывая их индивидуальные особенности и навыки, экипируете их настолько хорошо, насколько позволяют средства, и — вперед!

В оптимальной команде должны гармонично сочетаться и огневая мощь phi-агентов, и ментальные способности psi-агентов. Phi-агенты могут быть подрывниками, снайперами, разведчиками, хакерами, медиками. У каждого класса phi-агентов свои особенности — например, разведчики умеют стрелять на ходу, а у хакеров больше шансов взломать пароль компьютерной системы для получения необходимой информации.

С psi-агентами еще сложнее. Способности у всех разные — один может воздействовать на людей (лечить, парализовать, дезориентировать, вызывать галлюцинации), другой лучше управляется с механизмами (может их ломать или взрывать на расстоянии), а третий способен играть даже со временем — локально ускорять или замедлять его ход, исчезать в одном месте и появляться в другом... Есть из чего выбирать, одним словом.

Перед заданием вашим бойцам необходимо раздать снаряжение. Тяжелое вооружение и самая мощная защита недоступны psi-агентам, зато они ловко орудуют аптечками или Hacker-Kit (хакерское снаряжение для взлома паролей вражеских компьютеров).

По мере приобретения боевого опыта у ваших бойцов повышаются характеристики, что вносит в игру элементы RPG. Особенно быстро прогрессирует нанятая в первой миссии Пат Конли.

К сожалению, в Ubik нет и намека на компанию колоритных персонажей, типа той, что была в Jagged Alliance. Хуже того, у некоторых бойцов даже портреты абсолютно одинаковые, что просто позорно для игры, занимающей три компакт-диска. Более или менее ярко характер выражен только у Джо Чипа и Пат Конли.

Джо Чип принимает участие во всех операциях. Он особый солдат, обладаю-

щий уникальными способностями. Во-первых, не обладая парапсихическими возможностями, его мозг, тем не менее, хорошо защищен от ментальной атаки противника, для которой весьма уязвимы все остальные phi-агенты. И, во-вторых, Джо может подключать прямо к своей нервной системе специальные тактические микросхемы (tactical chips), за что его, видимо, и прозвали Чипом. С помощью этих микросхем Джо получает дополнительные полезные способности — обнаружение врагов на расстоянии, временное ускорение действий своей команды, повышение ментальной сопротивляемости команды и многое другое. Излюбленное оружие Джо — старый обрез, стреляющий картечью. Его эффективность, кстати, ничуть не хуже, чем у всяких навороченных лазеров.

Act fast!

Ну что, экипировались? Тогда вперед!

Сам бой (в отличие от той же Incubation) происходит в режиме реального времени — здесь зевать некогда, только успевай мышкой шуровать! Тем более, что время прохождения некоторых миссий строго ограничено. Например, за несколько минут до старта самолета надо умудриться выбить противника с аэродрома, чтобы успеть на рейс. Недаром девизом игры являются слова Act fast! ("Действуй быстро!).

В такой ситуации огорчает отсутствие возможности регулировать скорость игры. Разобраться в сутолоке боя, когда "смешались в кучу кони, люди" практически невозможно, если не "притормозить". Единственную возможность подумать дает один из tactical chips — Booster Chip. Он повышает скорость мыслительных процессов Джо и, соответственно, замедляет действие на экране. Но действие чипа ограничено очень коротким промежутком времени — секунд 15-20, после чего возобновляется мясорубка на повышенной скорости.

Миссии необычайно разнообразны и очень скоро рутинная последовательность "брифинг-миссия" нарушается. Задания миссий могут меняться "на ходу", в зависимости от происходящих событий или от информации, поставляемой NPC. Обязанность беседовать с ними возлагается на Джо Чипа.

Как командир команды, благополучие Джо Чипа — обязательное условие победы. Если его убьют, миссия считается проигранной. Это же относится и к Пат Конли.

Всего в миссии может участвовать максимум пять агентов, но даже таким небольшим отрядом управлять в режиме реального времени весьма нелегко. Единственное утешение — ваши бойцы и сами неплохо знают, что им надо делать, в бою довольно активно применяют свое оружие и психические способности.

AI противника не то, чтобы поражает воображение, но все-таки в игре присутствует. Скажем, в одной из миссий нужно защитить от агентов Холлиса криосаркофаг, в котором в состоянии "полужизни" (half-life) покоится Элла Ранцитер (Ella Runciter), жена Глена Ранцитера. Противник при этом действует достаточно разумно — основная группа атакующих прорывается сквозь ваши ряды и оставляет одного "камикадзе", который сдерживает атаку вашей команды, пока другие злодеи крушат саркофаг. Бороться с такой тактикой трудно.

■ Черт, какой-то штатский. А убивать его не надо — за это штрафуют, блин!

"Эй ты, Геракл засушенный!"

Трехмерный мир Ubik населен исключительно полигонными персонажами. Очевидно, что перед разработчиками стояла дилемма: или делать красивые персонажи и получить на P200 не больше 10 FPS, или сваять героев попроще, да огрести производительность получше. Cryo выбрала второй вариант. Именно поэтому уже на небольшом расстоянии от могучих бойцов их конечности становятся похожи на спички. Похоже, что в жертву системным требованиям принесены и спецэффекты (типа разноцветных выбросов ментальной энергии) — они выглядят очень по-спрайтовому. Застывший свет, бесформенные тени — нет, в плане графики Ubik явно не тянет на призера. Анимационные вставки, правда, хороши — тут ничего не скажешь. Но от Cryo ничего другого и не ожидалось.

■ Моя команда удивленно озирается по сторонам

Подвижная камера позволяет изменять угол обзора происходящих событий. В автоматическом режиме ее иногда глючит, но это не беда, ведь автоматический режим всегда можно отключить...

Музыка не мешает — и хорошо. Звуковые спецэффекты тоже маловыразительны. По ходу миссии персонажи способны произнести всего две-три совершенно одинаковые фразы. ("Я его вижу! — Я в него попал! — Я его убил!"). Нормальную речь можно услышать только во время диалогов с NPC.

В Ubik начисто отсутствует многопользовательский режим. Недостатком это назвать нельзя, поскольку связана такая ситуация не с ленью разработчиков, а с тем, что сама структура игры не позволяет играть более чем одному человеку.

Полезные советы

Настоятельно рекомендую включить опцию подгрузки текущей миссии на винчестер. Это потребует около 150 Mb дополнительно на винчестере, но зато существенно ускорит процесс перехода из комнаты в комнату и смены положения камеры.

После гибели врага часто остается рюкзачок с амуницией. Подбирайте его как можно скорее, так как рюкзак через некоторое время тает в воздухе.

Одним из полезнейших тактических чипов является Detection Chip, который позволяет замечать врагов до их появления в поле видимости

вашей команды.

Холлис применяет TelePad — телепортатор, через который его войска получают подкрепление. Обнаружить и уничтожить TelePad — важнейшая задача в любой миссии, иначе враги будут нападать постоянно.

Иногда в борьбе с многочисленными врагами помогает такая тактика: один из ваших солдат вбегает в помещение, где расположился противник, делает пару выстрелов и быстро ретируется. Обозленные агенты Холлиса бросаются в погоню и благополучно налетают на вашу засаду.

В здании Runciter Association есть несколько этажей, один из низ называется Workshop. На этом этаже работает Венди — бывшая пассия Джо, с которой он пытается восстановить отношения. Перед миссией полезно сходить к ней поболтать, — иногда удается выпросить что-нибудь (скажем, дополнительную аптечку).

Несмотря на упомянутые выше недостатки, Ubik является очень интересной игрой с увлекательным и неожиданным сюжетом. Игру можно пройти хотя бы для того, чтобы узнать, чем же там все закончится.

А закончится все очень неожиданно, поверьте мне!

Ivan Dolvich

Игровой интерес	●●●●●●●
Графика	●●●●●●
Звук и музыка	●●●●●●
Дизайн	●●●●●●●●●
Рейтинг	7.0

Время освоения: от 1 до 2 часов
Сложность: высокая
Знание английского: желательно

War Planets
Age of Chaos

Жанр	RTS
Разработчик	TrendMasters Inc.
Издатель	TrendMasters Inc.
Системные требования	486DX2-66, 8 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 90, 16 Mb RAM
	DOS, Windows 95

Вот уже и отгремел трехмерными взрывами Total Annihilation, оттрубили боевые слоны Age of Empires, уже рвутся в бой за обладание заветными мегабайтами на наших винчестерах Starcraft, Dark Omen, вот уж на подходе и другие новомодные проекты... а конвейер стратегий «первого поколения» продолжает выплевывать все новые и новые «старые» игры. Наверное, по инерции... Зря. Хватит уже.

Однако, пока будут появляться такие экспонаты, мы будем их с завидным упрямством обозревать и, я бы даже сказал, описывать. Сегодня на приеме у нас RTS со скромным и ненавязчивым названием War Planets. Как бы поточнее сформулировать диагноз... Вы когда-нибудь играли в 7Th Legion? Да-да, тот самый, с не лучшей графикой и аркадным gameplay'ем. Вспомнили? Ну, тогда можете считать, что вы представляете себе War Planets — с той лишь разницей, что все хорошее, что было в 7th Legion, у нашего сегодняшнего пациента отсутствует, а все плохое (чаша весов в 7L перевесилась тогда именно в эту сторону) в War Planets достигло еще большего маразма.

История болезни

Итак, ознакомимся с историей болезни. Как известно, есть много способов выделиться из массы конкурентов: потрясающей графикой, сверхновым движком, огромным разнообразием юнитов/ландшафтов/всяких-наворотов-с-прибамбасами и т.д. и т.п.; но что делать, если ничего этого у разработчиков не имеется? Остается одно – придумать какой-нибудь хитрый ход конем. И этим конем (коньком) в War Planets стал gameplay. Такого аркадного стиля игры не было, пожалуй, ни в одной стратегии на нашей памяти. Из-за этого абсолютно бездумного, с позволения сказать, «игрового процесса» у нашего больного полностью атрофировались все неотъемлемые атрибуты жанра: стратегическое планирование, маневрирование войсками и т.д. Кто говорил, что Z далек от канонов RTS? Там надо было хотя бы соображать, какие юниты куда посылать и что эти юниты там будут делать. В War Planets вы будете лишены даже этой прерогативы. Нет, конечно, вы сможете выделить танк и приказать ему ехать в указанную точку, но в этом решении будет не больше стратегии, чем в Quake'овском стрейфе. Дело в том, что в WP карты настолько маленькие и действие разворачивается так быстро, что уже буквально через не-

сколько секунд после начала миссии вам придется вступить в бой с противником. Единственный бой в миссии. Ибо этот бой будет продолжаться до тех пор, пока одна из сторон не исчерпает лимит доступных юнитов. А после смерти последнего бойца вы будете лицезреть неизменную надпись "mission successful" (или "mission failed" – смотря чей это будет боец).

Все, что требуется от игрока, — наштамповать мвксимальное количество юнитов за минимальное время и наблюдать, как ваши подопечные сдерживают атаки врага. Подкрепления вам ждать неоткуда (строительства в игре не предусмотрено), а маневрировать в пределах карты вам просто не удастся (попробуйте поманеврировать вдесятером в лифте, и вы оцените размеры карт в WP). Так что расслабьтесь и получайте удовольствие от процесса.

Шесть юнитов для полного удовлетворения

А процесс этот отражает полную трагизма историю угнетения мирных планет жестокой и деспотичной расой под названием... з–з–з... ну, в общем, плохими дядьками. Имен как таковых расы не имеют, они обозначаются названиями планет, на которых проживают. Так вот, эксплуататоры обитают на Beast Planet (зверская планета? планета–зверь?); а их угнетенные соперники на трех других: Rock, Ice и Bone Planets. Играть можно за любую из планет: таким приемом авторы убили сразу двух зайцев – ввели четыре расы и четыре разных ландшафта. Надо сказать, что расы особым разнообразием не блещут. Две из них – люди (или, по крайней мере, очень на них похожи), третья – рептилиевидные существа вроде Tha'Roon из War Wind или Zerg из Starcraft, и четвертая – некие паукообразные насекомые; тоже, впрочем, не особо оригинальная находка. Каждая планета обладает шестью собственными юнитами (некоторые, правда, бессовестно копируют друг друга). В арсенале Планет Войны имеются пехота, танки, мобильная артиллерия, миноукладчики и даже самолеты. Каждая единица помимо силы, скорости и т.п. характеризуется еще одним показателем – стоимостью телепортации. Перед началом миссии вам выделяется ограниченный резерв ресурсов, на которые можно набрать любую комбинацию из шести типов юнитов (в пределах суммы, разумеется). Они будут телепортированы на поле боя. Эти юниты и будут вашей армией в предстоящем задании. И ни солдатом больше.

В начале миссии вы остаетесь один на один с вашим телепортером и... наступающей армией противника. Строить ничего не надо, ресурсов добывать тоже. Главное – как можно быстрее телепортировать свою армию на поле боя. И понеслось... Впрочем, об этом читай выше.

Война по квадратам или Медицина здесь бессильна

Теперь пришло время поговорить о гордости одних игр и позоре других – о графике. Графика War Planets навевает тоскливые воспоминания все о том же 7th Legion. Юниты прорисованы так же, мягко говоря, просто, ландшафт еще проще. Трехмерность, разумеется, до далеких Планет Войны еще не добралась, да и вряд ли доберется; но что нас действительно сразило, так это то, на месте чего в нормальных играх находится скроллинг. Видимо, в целях экономии ресурсов процессора (электричества? времени и усилий разработчиков?) авторы решили заменить плавное движение карты на... экранные квадраты; то есть вся карта состоит из 4–6 прямоугольных секторов, которые отображаются на мониторе только целиком и только теми кусками, на которые разбиты изначально. Например, вы можете посмотреть либо на свой, либо на вражеский телепортер, но не на то, что происходит между ними. Основная схватка будет проходить на границе экрана, и увидеть вы сможете только половину юнитов. По идиотизму это может сравниться разве что с Quake в походовом режиме. (Испугались? Шутка. Слава Богу, никто еще до такого не додумался (как сказать – от ред.)) Оригинальное решение, не правда ли? Конкуренты стараются перещеголять друг друга всякими вращениями, перемещениями, приближениями и удалениями карт, а WP запирает нас в квадраты! Играть страшно неудобно. Зато не как у других.

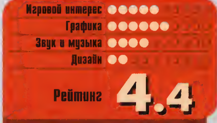
Полноту ощущений обеспечивает управление, которое не менее оригинально. Чтобы отдать юниту приказ двигаться, надо указать точку назначения правой клавишей мышки. Если хотите пострелять – жмите левую. По нажатии левой клавиши юнит «выстрелит в направлении курсора». (!) Заметьте, выстрелит (то есть произведет один выстрел) в направлении курсора (то есть примерно в ту сторону). Это значит, что, когда вы щелкаете левой клавишей мышки на вражеский танк, ваш юнит стреляет один раз в его сторону и продолжает заниматься своими делами. Если вы хотите все–таки расстрелять вражеский танк «насмерть», вам придется либо нажимать левую клавишу зпное количество раз, либо жать Alt + Left Click. На наш взгляд, гениально; а на ваш?

Интерфейс отсутствует как таковой. Он и не нужен – ведь в игре нет ни одной команды, кроме «идти» и «стрелять». Все гениальное просто.

Итак,

устанавливаем окончательный диагноз: задержка в развитии примерно на два года. Рекомендованный курс лечения: отдых вдали от жестких дисков уважающих себя геймеров. Вы свободны, больной, позовите следующего...

Александр Сидоровский

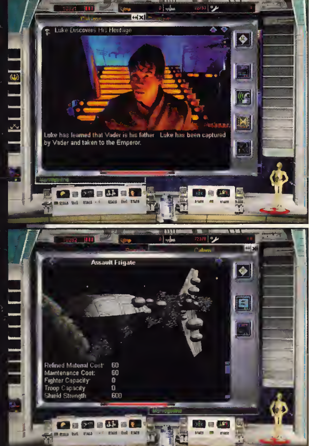


STAR WARS REBELLION

Жанр:	Космическая стратегия
Издатель:	Lucas Arts
Разработчик:	Lucas Arts
Системные требования:	Pentium 75, 16 Mb RAM
Рекомендуется:	Pentium 133, 24 Mb RAM
Multiplayer:	DirectPlay
	Windows 95

Если звёзды ещё и взрывают это точно кому-нибудь нужно....

"Давным-давно, в далёкой галактике" под названием Голливуд ни с того, ни с сего взяла вдруг и образовалась вселенная Star Wars... С тех пор не знают покоя её несчастные герои, упорно сражаясь друг с другом где попало: в кино, во всевозможных комиксах, на сумках-авторучках и, само собой, в компьютерных играх. В последних, кстати, сражения с каждым годом приобретают всё больший интерес: разборки с участием пары – тройки лёгких истребителей уже не так актуальны, как это было, скажем, в X-Wing vs. Tie Fighter. В дело сами просились тяжёлые крейсера, дредноуты и транспорты, доверху набитые дюжими десантниками. Понятно, что в жанре космического симулятора всё это уже не умещалось, и на свет появилась космическая стратегия – Star Wars:Rebellion.



Сюжетную линию игры предугадать несложно – Империя, как и прежде, строит завоевательные планы, ну а Повстанцы борются за свободу от тирании и мир во всём мире. Чуть подробнее: после удачной операции по уничтожению Звезды Смерти, все главные положительные герои застряли на захолустной планетке под названием Yavin, достаточно далеко от повстанческой штаб-квартиры, в которой только их и ждут... Потому как Альянс во главе с президентом на скорую руку сколачивает союзный флот, чтобы окончательно повалить шатающегося колосса Империи... Впрочем, если в серии симуляторов сюжет играл всё-таки не главную роль, то здесь он выдвигается на передний план и тесно связан с игровым процессом... Точнее, вы сами в процессе игры будете формировать сюжет... Короче, чтобы окончательно не запутаться, перехожу к разъяснительно – описательной части.

Разъяснительная часть.

Что такое космическая стратегия? Многие приведут в пример Master of Orion 2 и будут правы... Но... Как же тогда милые сердцу Total A. и Dark R.??

Ведь в основе их тоже лежит противоборство неких сил, обретающихся на межгалактических просторах. – В "Master of Orion 2" применён пошаговый принцип – скажете вы – и real time здесь ни причём!..– А вот и нет, Star Wars Rebellion – именно real-time! Правда, с большим скрипом, но об этом позже... Так чем же в итоге отличается космическая стратегия от прочих? Неужели только необузданной манией величия: если захватывать, так планетарную систему, если воевать, то с миллионными жертвами?.. Поймите меня правильно, просто интересно знать, во что же мы в итоге будем играть?

Бог с ним, с жанром, будь это хоть космическим симулятором Винни Пуха в реальном времени с перспективой от первого лица, главное – наш с вами игровой интерес и то, чем он обусловлен. Как ни странно, но играть в Rebellion интересно, несмотря на интерфейс, до боли напоминающий "любимую" операционную систему, несмотря на бои в трёхмерном исполнении, которые скорее портят, чем поднимают впечатление... Некоторые огрехи делают игру ещё любопытнее, тем более что у Lucas Arts это первый стратегический опыт.

Что такое интерес?

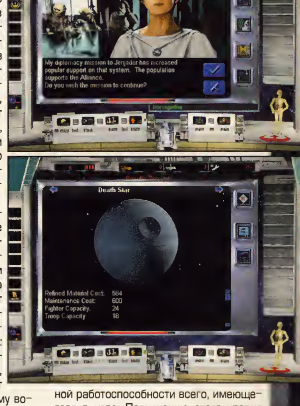
А действительно, кто-нибудь хоть раз задумался, почему от одной игры не оторваться, а к другой калачом (3Dfx-ом) не заманить? Ну, графика, ну, звук, навороты... Разве в них счастье? Конечно, хорошо, когда глаз и ухо радуются вместе с мыслительным аппаратом, но не когда *составляющие* пытаются преподнести вместо *целого*! То есть графика, звук, сюжетная линия – не роскошь, а средство передвижения, и нет смысла гордиться именно ими. Так что первое условие интереса в игре – это когда её, грубо говоря, видно целиком, а не по частям.

Второе и главное условие – присутствие смысла. Не по сюжету, а для нас, лично. К сожалению, все мы в большей или меньшей степени эгоисты и собственники, и так что просто сражаться за какие-то туманные идеалы не захотим. Необходимо так построить сюжет и события, чтобы игрок почувствовал собственную значимость, или оценил значение какого-либо игрового объекта. Пример – у вас не осталось никаких ресур-

сов, нет кредитов, продавать нечего (да и некому), из всей техники – один полуживой гранатомётчик... У противника та же ситуация. Результат – вы будете беречь его, как будто он ваш близкий родственник или напротив, проявите "безрассудную смелость" и наедете на базу противника... Двое раненых солдат сходятся в честном бою один на один, и в этот момент вы вспоминаете, что от гранат можно увернуться! Противоположная сторона тоже о чём-то таком догадывается и гранатомётчики начинают выделывать хитрые финты, так продолжается до тех пор, пока у вас не сглючивает мышку, гранатомётчик гибнет смертью храбрых и бой проигран... Далее следует море слёз и нецензурной лексики. Вывод – этот несчастный солдат был для вас чем-то ценным? Или наоборот, вы с лёгкостью послали его на смерть? В любом случае, он сумел хотя бы ненадолго занять ваше воображение. А это значит, что цель достигнута, и играть было интересно до обалдения. Вообще-то, вся ныне существующая система ценностей весьма и весьма условна. Представители рода человеческого сдуру договорились, что мерилом всего на этом свете являются деньги, и, что более страшно, они более ценятся, чем человеческая жизнь... В играх, в отличие от реальности, пусть уж лучше существует своя система ценностей, и чем она будет достовернее и реальнее, тем лучше. Теперь отвечаю на главный вопрос, наверняка уже возникший в недрах вашего подсознания: "а собственно – к чему – это – он – и – не пора ли про игрушку??" Честное слово, не хотел я до такой степени отвлекаться от темы. И больше не буду. Говорим про Rebellion.

Описательная часть.

Использование вселенной Star Wars изрядно упростило задачу разработчикам – никаких тебе новых сценарных разработок, герои, цивилизации уже давным-давно придуманы, да и перечень кораблей практически тот же, что и в X-Wing vs. Tie Fighter. Задача была лишь в том, чтобы всё это как-то подшить под стратегический фасон, что и было с успехом проделано. В отличие от MoO здесь нет такого многообразия рас, за которые можно играть, оно и понятно – редкая раса утаится от бдительного ока Империи, а если таковая и найдётся, то немедля примкнёт к растущему повстанческому Альянсу...Так что играть будем за тех или других – разница, кстати, имеется, причём местами весьма существенная. Неоценимыми помощниками в игре за Альянс покажут себя старые знакомые –R2-D2, немного смахивающий на пылесос, а также шибко умный, хотя и слегка обидчивый андроид-переводчик(?). Что примечательно, в игре за Империю тоже присутствует пара советчиков, но выглядят они как жалкая пародия на тех, кого копируют, судите сами: красный суставчатый робот, больше всего похожий на давно не кормленого персонажа игры "Crusader", и в компании с ним маленький истеричный кофейник, истошно вопящий и скрипящий по поводу и без повода... Кроме того, чисто символическое различие по цветам – Альянс символизирует красный, Империи отдан зелёный – мешает восприятию в игре за Империю, потому что сообщений за этой ядовитой зеленью иногда просто не видно... Кто знает, скольких союзников приобретёт Альянс только по этим причинам?



Обратимся же наконец к собственно игровому экрану: после красочного ролика и выбора сторон мы оказываемся на борту командного центра, где и встречаем достопамятную роботизированную парочку. На экране присутствуют несколько планетных систем (число варьируется от десяти до двадцати), и две панели информации: боковая предназначена для "горячих" сообщений с места событий, находящаяся же внизу восполняет недостаток информации по любому вопросу, будь то характеристики корабля или координаты героев.

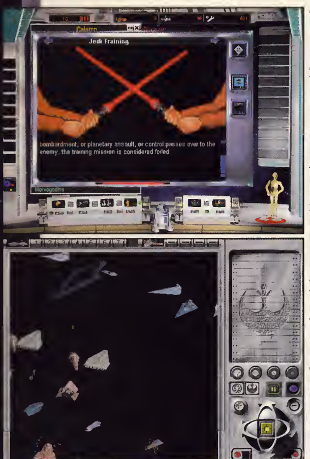
В информации недостатка не будет – R2 будет пиликать практически непрерывно, а переводчик – пересказывать пропиликанное. Впрочем, всё это можно при желании отключить в меню персонажа. Вместо банальных подсказок в игре присутствует целая энциклопедия с разветвлённой поисковой системой, содержащая уйму сведений обо всём на свете. В самом верху экрана находится индикатор, показывающий скорость течения времени... Да-да, мало того, что Rebellion выполнен в реальном времени, так его можно при желании заставить течь побыстрее – помедленнее, или вообще остановить (пауза). Не забыто и меню игровых настроек, вполне обычное и ничем особенным не отличившееся.

Вот мы и подошли к игровому процессу. Заключается он в следующем:

Развитие экономики – в сравнении с братьями по жанру, упрощено до предела. Построек всего две, добывающая "mine" и перерабатывающая "refinery". Ресурсов тоже два вида, хотя используется только один – продукт конечной переработки, а также некие Maintenance points, о которых чуть попозже. И если у вас накопилось много "сырья", это означает только одно – надо построить побольше refinery. Так что же из себя представляют эти самые maintenance points? Всего лишь уровень потенциальной работоспособности всего, имеющегося в игре. Повышению этого уровня способствует как мирный труд, например, освоение разработок, так и успешная военная операция, в особенности – захват планеты. И наоборот, потеря собственных планет и проигрыш в военных действиях может привести к катастрофе. В буквальном смысле – как только количество очков опустится ниже нуля, начнётся медленное разрушение всего, построенного нелёгким трудом, один за другим будут взрываться корабли, заводы и... гм... пехотинцы... В итоге можно остаться ни с чем.

Производство осуществляется всего тремя видами строений – это construction yard, строящий собственно предприятия, shipyard, занимающийся флотом и training facility, где тренируют солдат и отряды специального назначения. В процессе игры будут появляться усовершенствованные версии всех структур, обладающие более высокими показателями, чем их предшественники.

Защитные сооружения также представлены числом три – планетарный щит, практически полностью защищает от орбитальных бомбардировок, дальнобойная артиллерия – при этом может запросто сбить тяжелый корабль противника, и лазерная установка наносит удар по десанту противника в случае попытки штурма, облегчая работу гарнизону. В защитной системе также есть место для лёгких истребителей и любых ви-



дов воинских подразделений. У каждой планеты существует свой ограниченный энергетический потенциал, так что можно построить фиксированное количество сооружений, поэтому в процессе освоения лучше заранее просчитать, что построить, а что – нет.

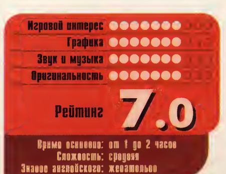
В игре присутствует большинство персонажей "звёздного" (в прямом и переносном смысле слова) сериала, и, кроме того, внушительных размеров галактическая тусовка второстепенных героев. Некоторые из них могут быть привлечены на сторону игрока, другие существуют сами по себе, время от времени помогая или мешая исполнению ваших замыслов. Например, тот же дедушка Йода будет учить Люка премудростям боевого мастерства. Каждый герой обладает рядом характеристик, которые помогают определить будущее направление его деятельности. Исследования, командование, дипломатия, шпионаж – всем этим занимаются именно они. Причём предусмотрена возможность на время выполнения миссии, например, шпионажа, объединить нескольких героев со специальными войсками в тактические группы, которые затем подразделяются на исполнителей и прикрывающих. Первостепенное значение в игре имеет лояльность планет к той или другой стороне. Располагается эта характеристика под каждой изученной планетой в самом низу, под индикатором энергии и ресурсов. Из того, какой цвет преобладает, можно понять настроение неких абстрактных жителей (присутствия которых, кстати, я как ни старался, нигде не обнаружил – даже в виде банальных цифр...) Как только популярность снижается больше, чем наполовину, вполне может начаться восстание, и если гарнизон недостаточно сильный, планета достанется врагу безо всяких с его стороны усилий. Маленький совет: не стоит бомбить гражданские строения на планете противника, если по соседству находятся несколько своих – ваша популярность повсюду в системе резко упадёт (и ещё отдавит что-ни будь...) Как уже говорилось, битвы в игре проходят также в реальном времени, и полностью трёхмерны. Но, к сожалению, только в случае сражений между флотами... В остальных же случаях, например планетарных бомбардировках или штурмах, на экран выдаётся красивая картинка и результаты сражения. Впрочем, игровой процесс от подобного упрощения вряд ли много потерял, и вот почему: стоит начать бой в трёхмерном исполнении, как в глаза сразу бросаются две вещи. Первая – при ближайшем рассмотрении крупные корабли оказываются чем-то настолько похожим на некрашеный кубик рубика, что сходству просто поражаешься... Вторая – мелкие истребители вообще состоят из пары-тройки пикселей и упорно показывают нам только одну сторону, как бы мы не вертели экран. Масштабное и величественное действо, коим должно являться сражение в открытом космосе, здесь приобретает, мягко говоря, странный характер: вы выключаете паузу, корабли сближаются и начинают с диким треском метать друг в друга всевозможные палочки и спички, выдавая всё это за лазерные пушки и протонные торпеды. После чего наиболее повреждённые из них в срочном порядке взрываются, не оставив после себя ни единого обломка и возбудив нездоровый интерес ко столь быстрому исчезновению. Если же вы захотите осуществить тактический манёвр, то придётся провести ряд шаманских манипуляций с выставлением waypoint-ов, чтобы в итоге понаблюдать за отрывистым и дёрганым разворотом, лишенным всякого величия и просто элементарных законов физики. Об управлении: Весь флот, видимо для удобства, объединён в группы, число которых порой доходит до десяти (истребителей – до четырёх). Чтобы направить одну группу в бой, нужно войти минимум в два меню – выделить группу и указать цель... Получается, что перед боем игрок просто обречён раз двадцать щёлкнуть мышкой, а в уже в бою по большому счёту не способен многого изменить – разве что вовремя смыться. Хотя, если честно, я изрядно сгустил краски. В конечном итоге можно просто передать управление войсками компьютеру или вообще предоставить ему вычислить победителя, не залезая на боевой экран. Главное при этом – превосходить противника минимум в полтора раза и иметь достаточное количество истребителей.

Технологии – разрабатываются сами собой, но в час по чайной ложке, поэтому лучше выделить героя с положительными характеристиками в области исследований и направить его на ближайшую планету, на завод, соответствующий профилю разработки. После чего он время от времени будет или радостно сообщать о результате, или плакаться, что ничего не разрабатывается. (Но бросать начатое в любом случае не стоит). *Условия победы*. Их несколько. Захватить столицу, пленить чужих лидеров и не потерять при этом своих. И все дела!..

Мораль.

Казалось бы, можно смело причислить Rebellion к разряду космических стратегий, но тут вспоминаются всевозможные упрощения (одно только отсутствие на планетах местных жителей чего стоит) и сразу становится ясно, что до уровня МоО и Pax2 игра не дотягивает. Подойдём с другого бока – может быть, это – новое жанровое решение, соединившее в себе лучшие качества космических симуляторов и стратегий, всё-таки трёхмерные бои... Опять промах, абсолютно не на уровне реализация этих самых боёв. Правда, кажущийся минус данного проекта – излишняя упрощённость – может запросто выйти в плюсы, облегчая первое знакомство новичков с космической стратегией, да и энциклопедия по мирам Star Wars чего-нибудь стоит. Обидно только, что приходится судить об игре при помощи этих самых "чего-нибудь", а не по цельному и несомненному результату. Вообще говоря, в дремучем деле смешения жанров главное – не повиснуть где-то посередине составляющих, а кажется именно это и произошло со Star Wars: Rebellion.

просто Аскер.



SIMULATION • SPORTS

Страница редактора

Привет, All.

Небольшая преамбула. По-видимому, подобные послания к читателям станут постоянными атрибутами всех разделов журнала, своего рода, филиалами оглавления, позволяющими нам сказать пару слов обо всех заслуживающих внимания публикациях. Вероятно также, я буду публиковать здесь самые интересные письма о симах, превратив редакторскую колонку в рупор раздела симуляторов.

Итак, к делу. Первым делом, как известно, самолеты — куда без них. Поклонников авиасимуляторов ждет довольно объемистое ревью, посвященное Jane's F-15. Да, с этим симом мы немного припозднились — зато у нас (у меня, в частности) появилась возможность хорошенько познакомиться с игрушкой, получше погонять это долгожданное чудо и написать подробную статью, освещающую как сильные, так и слабые ее стороны (последних, кстати, оказалось немало).

Теперь авто. Вашему вниманию предлагается Ultimate Race Pro — красивейшая аркада от Kalisto Entertainment. Если снобизм не настолько развит в вас, чтобы при одном слове "аркада" заставлять вас презрительно кривиться, настоятельно рекомендую посмотреть на эту игрушку и гарантирую колоссальное эстетическое удовольствие.

Автомобильную тематику продолжает Monster Truck Madness II — комментарии излишни. Это уже настоящий симулятор, к тому же, как и Ultimate Race Pro, исключительно красивый. Остальное читайте в ревью.

Этот номер "Навигатора" не ограничивается традиционными авиа- и автосимуляторами. Первый пример — Powerboat Racing, симулятор гонок на моторных лодках — игрушка, которая вне всяких сомнений станет лидером в своем классе. Второй пример — Deer Hunter — симулятор охоты — более чем необычный представитель жанра. Впрочем, эта игрушка еще раз убедила нас, что далеко не все экзотические фрукты годятся в пищу.

Если вы предпочитатете дробовику 120-миллиметровое орудие, читайте ревью по M1 Tank Platoon — это новая версия знаменитого в свое время симулятора танка.

На этом, пожалуй, стоит закончить. До писем дело, как видите, пока не дошло.

Кирилл Телятников

SPITFIRE

Жанр	Авиасимулятор
Издатель	Microsoft
Разработчик	Microsoft
Дата выхода	Осень 1998 года
	Windows 95

Компания Microsoft наконец-то обнаружила, что хотя ее нетленка под названием Microsoft Flight Simulator пользуется фантастической популярностью, пацифистский уклон этого сима наносит компании значительный ущерб. Поэтому было решено означенную нетленку оснастить пулеметами, скорострельными пушками прочими атрибутами военного симулятора.

Такова краткая биография продукта, который, по-видимому, попадет на полки под названием Microsoft World War II Air Combat Simulation. А пока доподлинно известно лишь кодовое название — Spitfire.

Spitfire основан на модернизированном движке MSFS. В игрушке восемь самолетов: Spitfire Mk I, Spitfire Mk IX, Hurricane Mk I, Messerschmitt Me 109 E, Messerschmitt Me 109 G, Focke Wulf Fw 190 A8, P-470 Thunderbolt и P-510 Mustang. Microsoft уверяет, что каждый самолет имеет уникальную флайтмодель, тщательно дублирующую поведение прототипа. Впрочем, ничего иного и не ожидалось — MSFS давно стал синонимом реализма. Помимо высокореалистичной флайтмодели у Spitfire есть еще одна изюминка — алгоритм отслеживания повреждений. Поверхность каждого самолета разделена на 25 условных секторов, соответствующих различным агрегатам. Поражение пулями одного из секторов воспринимается как повреждение находящегося под ним узла и соответствующим образом сказывается на поведении самолета. Чем больше пуль попадет в хвостовое оперение, тем сильнее изменится управляемость, поражение крыльев приведет к утечке топлива и, возможно, к пожару, а пробитый мотор потеряет мощность или заглохнет.

К сожалению, графика никогда не была сильной стороной MSFS, и Spitfire стал тому лишним подтверждением. Поверхность земли покрыта фотореалистичными текстурами, а вернее, фотографиями, полученными, как теперь принято, со спутника. Только вот подогнаны эти текстуры из рук вон плохо — их края просто не подходят друг к другу. Кроме того текстуры слишком размыты — при взгляде с 1000 футов от красивого и реалистичного ландшафта остается какая-то мазня, к тому же большей частью совершенно плоская.

Игровое пространство захватывает весь европейский театр военных действий, на котором моделируется семь городов. Три из них — Лондон, Париж и Берлин сохранят топографические особенности местности, а остaльные будут представлены в виде двумерных проекций.

По сравнению с MSFS радикально улучшились атмосфера вообще и небо в частности. Прекрасно прорисованы облака, появился туман. Присутствуют и все остальные 3D-атрибуты типа прозрачных кокпитов, бликов и сглаженных текстур — впрочем, последние, как уже говорилось, скорее размыты, чем сглажены.

Модели самолетов тщательно раскрашены и детализированы. Жаль только, что разработчики пожалели полигонов на трехмерные объекты, поэтому с близкого расстояния модели самолетов выглядят несколько угловато, хотя в целом оставляют благоприятное впечатление. А панели приборов виртуальных истребителей выше всяких похвал.

Spitfire будет поставляться с обычным для военного симулятора набором режимов игры: Instant Action, двенадцать одиночных миссий и две кампании: Battle of Britain (июль-октябрь 1940) и Battle Over Europe (июнь 1943-апрель 1945). Кампании анонсируются не как динамические (странно, правда?), а как фиксированные сценарии с тремя ответвлениями. Каждая кампания содержит 48 миссий, каждую из которых можно пролететь как за союзников, так и за Люфтваффе. Ну и, конечно, multiplayer — TCP/IP, IPX и прямой модемный линк.

Предполагается, что игра поступит в продажу осенью 98 года. Одновременно ожидается появление многочисленных add-on третьих фирм в виде новых сценариев и моделей самолетов. Высокий реализм, открытая архитектура, поддержка 3D-ускорителей и популярных игровых контроллеров, полноценный multiplayer и приличная графика — что еще нужно для успеха. Загадывать, конечно, рановато, но, думается, Spitfire (или Microsoft World War II Air Combat Simulation) будет обласкан вниманием игровой публики и станет достойным пополнением семейства хитов от Microsoft.

Кирилл Телятников

iF/A-18E Carrier Strike Fighter

Жанр Авиасимулятор
Издатель Interactive Magic
Разработчик Interactive Magic
Срок выхода Третий квартал 1998г.
Windows 95

Компания Interactive Magic, по-видимому, задалась целью воссоздать на PC все истребители, составляющие основу американской авиации. Покончив с F-16 и F-22, I-Magic взялась за F/A-18E Super Hornet — последнюю версию "Шершня", проходящую сейчас испытания в военно-морском испытательном центре Patuxent River.

Анонсы I-Magic, как обычно, обещают, что ландшафты будут моделироваться с помощью спутниковых фотографий — сотни тысяч квадратных миль неповторяющегося ландшафта. На последнем салоне Electronic Entertainment Expo I-Magic анонсировала новый графический движок DEMON 2, но поскольку работы над этим проектом затянулись, iF/A-18 будет основан на старом движке DEMON 1, известном еще по iF-22. Используется его модифицированная версия DEMON 1.5, значительно улучшенная, по сравнению с оригиналом: новая технология сжатия данных позволила повысить скорость вывода графики. Возрос уровень детализации земной поверхности, которая выглядит достаточно реалистично и аккуратно даже с небольших высот (чего DEMON 1 был начисто лишен). Новинкой DEMON 1.5 стала технология "Tixel Dithering", позволяющая размывать линии, составляющие элементы текстур. Это создает "эффект 3D-акселератора" без использования аппаратных ускорителей. Хотя, разумеется, игра будет использовать интерфейс Direct3D и поддерживать все совместимые с ним 3D-акселераторы. Кстати, этот же движок используется в улучшенной версии iF-22 — Persian Gulf v5.0.

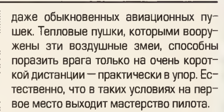
Моделируемый в игре кокпит и авионика F/A-18 незначительно отличаются от современного оборудования самолетов этого семейства. Кокпит интерактивен и выполнен в стиле iF-22 — мышью переключаются режимы многофункциональных дисплеев, тумблеры и кнопки.

В игре будут представлены как сухопутные, так и морские миссии. Последние входят в "обязательную программу" для этого сима, ведь F/A-18 проектировался по заказу US Navy. В iF/A-18 будет включена модифицированная динамическая система кампаний TALON (также использовавшаяся в iF-22), которая позволяет создавать неограниченное количество одиночных миссий или полноценные кампании. По заявлению разработчиков, улучшенный AI обеспечит значительно возросший уровень мастерства союзников (главным образом, ваших ведомых) и противников.

Игра поддерживает основные варианты multiplayer: head-to-head по модему и IPX — кооперативное прохождение кампании, deathmatch и capture the flag.

Кирилл Телятников

Ultra Fighters



Жанр Авиасимулятор
Издатель Interactive Magic
Разработчик Interactive Magic
Срок выхода Конец 1998 года
Windows 95

Может ли Wing Commander или MechWarrior называться симулятором? В спорах на эту тему уже сломано немало копий, а будет сломано еще больше. Но если вас интересует наше мнение, то пожалуйста: да, эти игры несомненно являются симуляторами, поскольку у играющего в них человека возникает ощущение управления транспортным средством, боевой машиной и т.д.

К чему эта длинноватая преамбула? Да к тому, что компания Interactive Magic приступила к созданию как раз такого симулятора. Новый авиасимулятор (да-да, не космический, а именно авиа-) называется Ultra Fighters. Это, однако, не означает, что в распоряжении играющего окажется сверхистребитель с ядерным реактором на борту. Сверхистребителем придется стать самому геймеру — ведь чтобы истребить кого-либо посредством электрической этажерки, требуется действительно немалый талант.

Итак, представьте, что на нашей планете исчерпаны все месторождения горючего топлива — по прогнозам I-Magic, это произойдет в XXVI веке. Эпоха прожорливых стальных монстров прошла — и в небе воцарилось то, что люди из I-Magic называют Electric Jets (сами переводите эту абракадабру на русский язык :). Эти истребители и бомбардировщики оснащены самой совершенной авионикой, самыми чувствительными приборами и обладают фантастической маневренностью и управляемостью. Одна беда — Electric Jets маломощны и не могут нести тяжелых боеприпасов: какие там ракеты — тут нет даже обыкновенных авиационных пушек. Тепловые пушки, которыми вооружены эти воздушные змеи, способны поразить врага только на очень короткой дистанции — практически в упор. Естественно, что в таких условиях на первое место выходит мастерство пилота.

В войне за Соломоновы острова вам предстоит вступить в борьбу с тиранией Империи Зиндо. Неважно, что для вас эта славная битва является источником твердой валюты (ибо вы — простой наемник): все равно заработанные потом и кровью дензнаки придется потратить на ремонт и модификацию вашего потрепанного электролета. Ваш истребитель базируется на воздушном авианосце, из пусковых труб которого вы будете взлетать, и на подвижную посадочную палубу которого вы научитесь садиться. Вам придется отражать налеты вражеских истребителей и штурмовиков на эту летающую крепость или самому атаковать города, электростанции, воздушные и морские суда противника — в анонсах I-Magic упоминаются даже "сверхзвуковые поезда".

Сейчас, в пору всеобщего увлечения реалистичными, полуреалистичными, мало и исчезающе малорелистичными симуляторами, сделать такую вот фантастическую стрелялку — неплохая идея. Естественно, она будет реализована на должном уровне — multiplayer по модему или локальной сети, поддержка 3D-акселераторов. Возможно, игра будет использовать новый движок от I-Magic DEMON 2 — но это только наше предположение, в пользу которого говорят системные требования Ultra Fighters: P200 без 3D-ускорителя или P166 с аппаратным 3D.

Осталось только сказать, что I-Magic обещает выпустить Ultra Fighters осенью '98 года. И еще один любопытный факт: совместно с I-Magic модели Electric Jets разрабатывает известная компания по производству игрушек Eagle Entertainment.

Кирилл Телятников

Microsoft Baseball 3D

Жанр: Спортивный симулятор
Издатель: Microsoft
Разработчик: Wizbang! Software
Дата выхода: июнь 1998 года
Windows 95

В 1988 году бейсбол был введен в число Олимпийских видов спорта, в начале 90-х японский миллиардер построил первый в России бейсбольный стадион на территории МГУ. Стала ли от этого игра у нас популярнее? Не особо.

А мы, еще в 6-ом классе, прочитав в журнале "Юный техник" краткую аннотацию правил бейсбола, задолго до вышеупомянутых событий, изводили в доме весь дермантин и кожу, предназначенные для обивки стульев и починки одежды, на бейсбольные ловушки, не обращая внимания нв дилетантские увещевания несчастных родителей о том, что бейсбол — это та же милая их сердцу лапта, только последняя не вредила семейному бюджету. С детским упрямством мы твердили: "не лапта". И кроили и резали. И кожи не хватало. Потому что сразу не получалось: настоящего образца не было. Еще труднее было что-либо объяснить нашему учителю труда — вечнозеленому Никифорычу, которого просили выточить на токарном станке подобие бейсбольной биты. Но тут мы нашли простой выход, опередив, тем самым, в социальном развитии своих сверстников на несколько лет, — это были первые в жизни поставленные пол-литра.

Итак, преодолевая все эти жуткие трудности (в двенадцать лет мы чувствовали себя героями), мы все же играли. Прохожие постарше смотрели на нас с удивлением (в конце 80-х у нас о бейсболе знали крайне мало), а вот ровесники глазели с любопытством. В итоге в окрестностях площадки, где мы играли, к нашему восторгу появилось несколько дворовых команд. Несколько папахенов даже согласились быть судьями (судья необходим даже в дворовой бейсбольной игре).

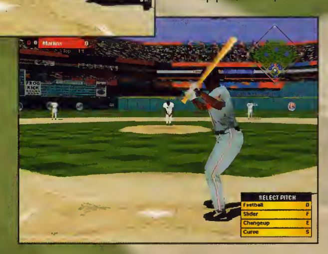
С тех пор с бейсболом у нас мало что изменилось. А я вот уже и сам потенциальный папахен. Силы уже не те. Одна радость — появились спортивныв симуляторы. Мы стареем, а симуляторы все лучше и лучше.

Правда, если вы в юности не носились со свистом по площадке с воплями типа: "Ты же шортстоп, какого ты бежишь за стрейтаутом, смотри на кетчера, он же показывал, что играем третью базу, а теперь из-за тебя, у них хоумран!",— то вы вряд ли засядете за бейсбольный симулятор. Естественно, русский человек скорее будет играть футбол. Тем более что бейсбол — игра с очень развитой тактической частью, и подавляющее большинство симуляторов этого семейства (не будем их называть, пусть им стыдно будет) страдали тем недостатком, что в них делался упор именно на тактику. Игра заключалась только в создании сбалансированной команды и подборе комбинаций. Т.е. нам приходилось быть по сути не игроками, а тренерами. Скучно становилось через десять минут. Иначе обстоит дело в заявленном к выпуску в начале июня Microsoft Baseball 3D.

Прежде всего это аркада. Люди, тестировавшие бета-версию игры, привыкшие к ранее виденным бейсбол-симуляторам, с удивлением отмечают, что тренерские функции в игре сведены к минимуму, т.е. нужно постоянно бегать, бить, кидать, ловить. Но если это аркада, то для того, чтобы она была интересной, нужны: хорошая графика, удобный интерфейс, развитой AI и т.д.

Графика ожидается потрясающей. Игра поддерживает более 40 видеокарт вплоть до Voodoo 2. И это с частотой 30 кадров в секунду. Каждого игрока вы будете знать в лицо, а если у вас плохвя память на лица, то игроков нельзя будет забыть по индивидуальным ритуальным пляскам-радениям с главным фетишем бейсбола — битой у домашней базы перед отбиванием и даже с чечеткой для очистки шиповок. Игроки будут рыть носом землю во имя завоевания какой-либо базы или после прыжка за мячом и даже потягиваться в перерывах между отбиваниями. Короче, экшн невер стопс. Не только пропорции, но и все мыслимые детали всех стадионов разработчики обещают соблюсти.

Интерфейс обещают самый



удобный, в лучших традициях Windows-приложений. "Это вам не Playstation", — говорят разработчики, — "для PC пишем. Полностью функциональный Windows'овский drag-and-drop на каждом углу". Хватайте мышкой то, что вам надо, и тащите туда, куда вам надо и там бросайте. Указывайте мышкой каждому игроку как ему играть: агрессивно или мягко.

Режимов у игры, как обычно два. Можно просто сыграть одну игру, а можно играть чемпионат. В течение сезона у вас будет возможность продавать и покупать игроков. Весьма относительные минусы в плане реалистичности — игроки не стареют и им не надо платить зарплату. Приятно то, что не обязательно играть все игры изнурительного чемпионата. В самом деле, зачем играть с аутсайдерами, если ваша команда, скорее всего, фаворит в лиге. Используя исходные данные по статистике игроков, плюс ваши успехи и подобранный вами стартовый состав, программа проведет матч за вас самостоятельно в оживленном темпе. А вы, тем временем, можете самодовольно наблюдать плоды ваших трудов как тренера в обществе пива и — на экране — болельщиков, а главное — симпатичных чирлидеров.

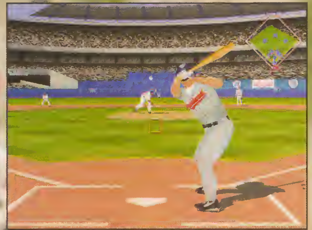
Теперь о том, что с пивом, по крайней мере напрямую, не связано. О... физике. Точнее о физике бейсбола. Такого предмета мы на физфаке МГУ мы не сдавали, поэтому я лучше процитирую Роба Вульфа, product planner'a Microsoft Baseball 3D: "Главным источником нашего вдохновения явилась, на самом деле, книга, написанная профессором Йельского университета. Называется она "Baseball physics" и просто напичкана математическими формулами. Мы, в сущности, воспроизводим то, что происходит с мячом в полете. Траектория мяча, например, определяется спином, скоростью и некоей случайной величиной, зависящей от индивидуальных качеств питчера. {....} Мы воссоздаем механику броска. Тоже самое и с ударом по мячу. Все зависит от того, в какую сторону закручен мяч и от того, как он ударится о биту. У WizBang! Software есть определенный опыт по части военных симуляторов, они — эксперты в баллистике". Более того, реалистичным обещают отскок от дальней стенки поля и от поверхности самого стадиона (он будет зависеть даже от того, какой стадион: травяной или торфяной). Как видите, у разработчиков настолько все серьезно, что до основ бытия, до физики добрались.

Ходили слухи, что игра будет рассчитана в первую очередь на force feedback joystick, но (oops!) Роб Вульф сказал:" Это была одна из главных целей, но нам не удалось достичь того, чего мы хотели". Звук обещан, естественно, на уровне. Правда, нет комментатора, но хорошо это или плохо — никогда заранее неизвестно. Самый серьезный недостаток — Microsoft Baseball 3D не поддерживвет multiplayer в Internet. Microsoft обещает, что после релиза быстренько будет состряпан соответствующий patch.

Вот и все. Мое субъективное мнение, что плюсов у этой игры будет больше, чем минусов. А объективно, судите сами, Microsoft нас редко разочаровывала в плане симов, один Microsoft Flying Simulator чего стоит.

И на прощанье: желаю вам побольше хоумранов!

Юрий Зысин



GAME, NET & MATCH!

Жанр	Спортивный симулятор
Издатель	Blue Byte
Разработчик	Blue Byte
Дата выхода	Май 1998
	Windows 95

Несколько утомившись от разработки стратегических (и не только) игр, компания Blue Byte Software решила попробовать себя в жанре спортивного симулятора. В качестве последнего был избран один из наиболее интернациональных видов спорта — теннис. И в мае, если все будет хорошо, нас ждет встреча с основоположницей нового поколения игр этого жанра. Основным отличием Game, Net & Match от всего того, что выпускалось разработчиками в этой области ранее, является поддержка многопользовательской игры через Интернет. Специально для этих целей компанией Blue Byte будет создан теннисный сервер. Двадцать четыре часа в сутки, ежедневно он будет открыт тысячам игроков со всего мира. И если у вас есть модем, то при благоприятном стечении обстоятельств (хорошая связь) вы сможете найти себе достойного партнера из числа посетителей сайта. Впрочем, если даже у вас нет модема, не стоит волноваться. По словам разработчиков, в игре будет присутствовать около двух сотен виртуальных игроков мужского и женского пола, управляемых компьютером. Хотите сыграть с Андрэ Агасси или Штефи Графф? Пожалуйста! Кроме того, если вас не будут устраивать какие-то параметры выбранного игрока (скажем, быстрота реакции или сила удара), их всегда можно изменить.

Стоит прислушаться к тому, что нам обещают разработчики компании Blue Byte Software. А это цифровой звук, придающий реакции зрителей и голосу комментатора необыкновенную реалистичность. По словам создателей, атмосфера виртуального состязания будет полностью соответствовать реальному.

Но выйти на поле, хоть и не настоящее, без соответствующей подготовки равносильно спортивной смерти — вам просто не дадут выиграть более сильные соперники. Не сомневайтесь, без тренировок ничего не добиться. И через некоторое время после серии проигрышей о вас никто и не вспомнит. А для того, чтобы этого не случилось, в игре, как и в любом хорошем теннисном симуляторе, предусмотрен режим тренировки с машиной для автоматической подачи мячей. С ее помощью можно "отточить" свое мастерство владения ракеткой.

В игре, как и в настоящем теннисе, можно будет использовать различные комбинации ударов. В самом начале можно будет выбрать тип покрытия на корте. Это может быть земля, трава, бетон или ковровое покрытие. И, соответственно, в зависимости от корта будет различаться стиль игры.

Кроме того, тот, кто решится попробовать свои силы в турнире, сможет сразиться в многодневных on-line турнирах, смоделированных на основе реальных. Например, US Open, Australian Open, Wimbledon. Плюс ко всему, ваши результаты будут вноситься во всемирный рейтинг в Интернет.

Еще одной важной особенностью игры, о которой стоит упомянуть, будет возможность сыграть "пара на пару". Как с компьютерными оппонентами, так и с живыми противниками. Помимо состязания посредством Интернет разработчики введут режимы игры через модем или вдвоем на одном компьютере. Также планируется наделить виртуальных теннисистов мощным искусственным интеллектом — их качество игры будет во многом зависеть от настроения и испытываемых эмоций в течение матча.

Тех, кто дождется этой игры и отважится ее приобрести, по словам сотрудников Blue Byte Software, ждет легкая инсталляция, дружественный setup и простые правила игры, в которых сможет разобраться даже человек, далекий от спорта.

К трехмерным футболу и хоккею мы как-то уже попривыкли. На этот раз в игровой мир грядет трехмерный теннис. 3D-engine, используемый в Game, Net & Match, был ранее успешно опробован на играх Incubation и Extreme Assault. Что предполагает наличие похожих полигональных моделей персонажей и объектов.

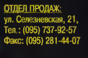
А теперь — о той небольшой ложке дегтя в бочке свежего "теннисного" меда. Хотя, в принципе, с какой стороны на это посмотреть. Через месяц другой данный факт можно будет поставить любой игре только в достоинство. Игра делается под трехмерный графический ускоритель с чипсетом Voodoo от компании 3Dfx. И хотя все в этом теннисном симуляторе будет сказочно трехмерным, реально просчитываемым, в палитре HiColour, отсутсвие Direct Draw Primitive все-таки огорчает. Если, конечно, не принимать в расчет тот факт, что 3D ускоритель уже превратился из роскоши в средство играния.

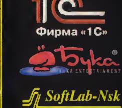
А. Ляпсус-Трубецкой

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»:

123056, Москва, а/я 64,
admin1c@1c.ru,
www.1c.ru,

ОТДЕЛ ПРОДАЖ:
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57
Факс: (095) 281-44-07





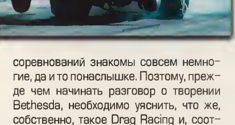
Если Вы хоть раз мечтали оседлать мощный грузовик и, вдавив до упора педаль газа, наблюдать, как жмутся к обочине легковушки, предоставляя Вам как королю дорог право выбрать свой путь... Если Вы любите рисковать, не боитесь переехать дорогу другим королям и вырвать у них удачу, то...

ЭТА ИГРА ДЛЯ ВАС!

ДАЛЬНОБОЙЩИКИ

ПУТЬ К ПОБЕДЕ

Burnout
Championship Drag Racing



Жанр	Автосимулятор
Издатель	Bethesda Softworks
Разработчик	Motion Software
Системные требования	Pentium 120, 16 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 133+, 32 Mb RAM, 3D — ускоритель
Multiplayer	Локальная сеть, модем, Интернет DOS, Windows 95

В preview по Burnout, опубликованном в девятом номере Навигатора, мы выдали часть желаемого за действительное. Нескромно раскатав губы, мы поделились с вами мыслями о том, что хотели бы видеть в готовящемся к выходу проекте, но чего там ни в коем случае не намечалось, а именно – автомобилей с реактивными или даже ракетными двигателями. Ну, не искушенные мы люди в американских автоизысканиях — не смогли отличить рядовой Drag Racing, от высокотехнологичных заездов наземных истребителей. Положение исправил выход игрушки, который и расставил все по местам.

Теперь без дрожи в голосе и слабости в коленках можно заявить, что новый проект от Bethesda Softworks является исключительно симулятором соревнований "драгстеров", пользующихся нешуточной популярностью за океаном. Реактивных двигателей в игрушке нет и не было, зато имеются максимально форсированные движки и гигантских размеров задние мосты автомобилей — неизменные атрибуты соревнований.

Создание Burnout продюссировал популярный автожурнал Hot Rod Magazine. Проводя аналогии с прошлым, заметим, что затея с использованием журнала уже принесла одной игрушке мировую славу, практически в одночасье сделав ее классикой — это NFS. Возьмем на себя смелость утверждать также и то, что в данном случае никакой журнал не способен вытянуть Burnout на уровень популярности NFS. Уж больно специфическая вещь получилась...

Ты кто?

Расправляясь с полчищами появившихся в последнее время автосимуляторов и излагая на бумаге результаты этого процесса, невольно составляешь

для себя клише рецензии на автомобильную игру. Замечено, что описанию видов соревнований в такой рецензии, как правило, уделяется не слишком много места — идеи–то у разработчиков повторяются. Burnout – разговор особый. Такой игры никто еще не выпускал (хотя эпизодически Drag Racing появлялся, например, в Test Drive 4), а в России с этим видом соревнований знакомы совсем немногие, да и то понаслышке. Поэтому, прежде чем начинать разговор о творении Bethesda, необходимо уяснить, что же, собственно, такое Drag Racing и, соответственно, Burnout.

Как уже было сказано выше, в заездах участвуют автомобили с невероятными техническими характеристиками. Основной задачей "драгстера" является развитие как можно большей скорости на не таком уж и длинном участке автодрома. Как правило, кузов машины заимствуется у обычного легкового автомобиля, а вот "начинка" составляется весьма кропотливо из разнообразных деталей как серийного производства, так и изготовленных на заказ.

На финишной прямой соревнуются две машины. Заезды строго регламентированы. Для начала – прогрев резины. В игре он производится кнопкой, отвечающей за ускорение, после нажатия Enter. Далее необходимо подъехать к стартовой черте. Делать это нужно осторожно, на небольшой скорости. Сначала вы минуете участок Pre–stage, и загорается соответствующая лампочка на светофоре, затем четко останавливаетесь в районе старта – Stage. Загорается вторая лампочка. Причем до того, как вспыхнет зеленый сигнал, вторая лампа погаснуть не должна, иначе получится фальстарт, который повлечет за собой дисквалификацию. Вы можете быть оштрафованы также в случае, если пересечете разделительную черту или потерпите аварию уже непосредственно во время заезда. Миновав финишную линию, на забудьте выпустить парашют (если у вас не стоит автоматическая функция открытия). Кстати, неплохо помогают сориентироваться в правилах занимательные ролики, наглядно демонстрирующие вам вашу ошибку.

Неискушенному человеку может показаться, что система проведения заездов проста и даже несколько туповата. Что там — две машины, кто быстрее! Однако на самом деле все не так уж очевидно — ведь видов соревнований (классов) на самом деле несколько. Основные отличия состоят во временных ограничениях. Оказывается, чтобы вы-

играть заезд, надо НЕ уложиться в установленные секунды, а приехать позже, причем с наименьшим опозданием — у кого оно меньше, тот и победитель. Этих временных ограничений, называющихся Bracket несколько. 8.9, 9.9, 10.9 и 11.6 секунд – это стандартные рамки. В других случаях лимит может составлять 6.5, 7 или 14 секунд. Помимо этого есть соревнование "наперегонки" (как без этого!) – Heads Up, а также Open Bracket, заезд, во время которого для каждого участника определяется свой временной промежуток. Старт в таком случае происходит поочередно, причем стартует первым тот, у кого ограничение больше. Каждый день соревнований предусматривает две квалификации для определения турнирной сетки и последующую борьбу на вылет.

Конкурент Nascar'у

Полагаю, вы составили себе некоторое представление об этих экзотических соревнованиях. Но не думайте, что едва осилив правила и, слегка потренировавшись, вы можете приступить к игре и завоевать титул. Почему? Потому что выступление в соревнованиях – это пусть и основная, но всего лишь часть игры. Немало времени придется провести в гараже, который называется здесь Shop'ом, выискивая из богатого ассортимента нужную запчасть, настраивая автомобиль и тестируя его. Работа не пыльная, но подчас утомительная и кропотливая. И это при условии, что известие о наличии 24 параметров настройки двигателя не повергнет вас в шок. Да, это симулятор, причем очень и очень серьезный симулятор. Как вам, например, сообщение о возможности выбора трансмиссии из 26 видов? А несколько видов горючего? А шесть типов колес, для каждого из которых существует примерно столько же изменяемых параметров? Каково? К списку можно добавить настройку рессор, амортизаторов, отладку рулевой колонки, выбор типа парашюта, определение центра тяжести и прижимной силы машины.

Разработчики игры планировали выходом Burnout установить определенный стандарт для симуляторов Drag Racing. Что ж, снимаю шляпу – им это удалось...

Etc.

Приятная новость – машин много и они принципиально отличаются друг от друга. Всего 21 штука. Здесь можно отыскать все наиболее известные модели "драгстеров", начиная от образцов 60–70-х годов и заканчивая современными творениями. Еще одна приятная новость – доступны все автомобили сразу.

Гонки проходят на двадцати трассах, практически не отличающихся одна от другой. Вообще говоря, таких прямых асфальтированных кусков можно было наделать с тысячу и не устать :–).

Можно менять климатические условия, вплоть до направления ветра. Несколько уровней сложности помогут вам в освоении игры. Разрешено задавать количество участников (до 64).

Стоит отметить возможность изменения игрового интерфейса. То есть, при внешней камере, к примеру, установить спидометр в левый угол, а тахометр по центру и т.д.

К графике придираться не будем. Средняя и невыдающаяся по всем параметрам (Xngine во всей своей красе). Модели автомобилей неплохи, но по качеству исполнения явно отстают от большинства современных игр. Хотя парочка интересных моментов все же присутствует. Радуют глаз искры и горящий двигатель. А на картину слетающей с автомобиля обшивки при столкновении можно смотреть снова и снова. Встаньте как-нибудь на полосу соперника и подождите неминуемого столкновения (избегать аварии – не в его стиле). Не пожалеете – зрелище незабываемое.

Сомнительная оригинальность

Безусловно, игра получилась оригинальная. Столь оригинальная, что по вкусу придется не многим. Разумеется у нас в России. Думается, нелегко будет русской душе понять и почувствовать всю прелесть долгой и упорной отладки автомобиля с последующим 15-ти секундным заездом. Конечно, можно воспользоваться настройками, которые любезно предложили нам разработчики и ограничиться лишь соревнованиями. Но это уже будет не игрой, а лишь знакомством с произведением из простого любопытства. Которое, увы, быстро иссякает... Поэтому назвать Burnout иначе как очередной типично американской игрой, малопригодной для широкого круга российских почитателей, при всем желании нельзя.

Леонтий Тютелев

Formula 1 97

Жанр	Автосимулятор
Издатель	Psygnosis
Разработчик	Bizarre Creations
Системные требования	Pentium 90, 16 Mb RAM, 3D-уск.
Рекомендуется	Pentium 133, 32 Mb RAM, 3D-уск.
Multiplayer	Сетевая игра
	Windows 95

Первый формулический проект от Psygnosis, пришелец с PlayStation, игра Formula 1, не снискала популярности и признания среди любителей автогонок на персональных компьютерах. В силу ряда обстоятельств. Во-первых, игрушка требовала обязательного наличия на машине трехмерного ускорителя, тогда как в те времена акселератор многим еще казался непозволительной роскошью (когда же ускорители стали нормой жизни, появился F1 Racing Simulation). Во-вторых, игровой процесс был пропитан аркадными началами, а присущих данному виду симуляторов настроек болида не было вообще. Ну, и в-третьих, отсутствие многопользовательской игры как таковой окончательно похоронило все шансы проекта на успех. Однако надо отдать должное разработчикам — игрушка была не так уж и плоха, а графика даже по современным меркам может быть признана более чем приличной.

В общем, продолжение назревало и, наконец, созрело. Спустя некоторое время после появления на PlayStation, сиквел игры вышел и на PC. Что ж, проверим, как справились с работой над ошибками авторы проекта.

Привычка - вторая натура

Большей частью своей популярности Psygnosis обязан уже упомянутой выше приставке. Именно благодаря выпуску на PlayStation таких хитов как Destruction Derby 1 и 2, Wipeout 2097 и некоторых других динамичных произведений аркадного толка компания получила статус всемирно известной и отправилась покорять просторы PC. Надо сказать, что пока этот "крестовый поход" удается ей с переменным успехом. И в некоторой степени виной этому — приставочные корни, которые так и лезут изо всех щелей новых творений. Не стала исключением и ситуация с рассматриваемым произведением.

Безоблачное настроение сразу омрачается интерфейсом, в котором управление осуществляется посредством лишь джойстика и клавиатуры. Вверх, вниз, щелчок, новое окно и так далее. Возникают радужные воспоминания о наличии мышки в интерфейсе F1 Racing Simulation. Но это личное — каждый, разумеется, имеет свои представления об идеальном интерфейсе. А поэтому, оставим эту проблему в покое и пойдем дальше.

А дальше увидим, что по старой приставочной традиции, нам предлагается схлестнуться с противниками в одном из двух режимов: Arcade или Grand Prix. О первом распространяться особо нечего. Все атрибуты аркадных заездов здесь есть, начиная с чек-пойнтов и заканчивая стандартными обгонами глуповатых оппонентов путем срезания особо крутых поворотов по газонам. Надо сказать, что в режиме Arcade болиды ведут себя несколько странно для машин первой Формулы. Они легко входят в заносы, так же непринужденно из них выбираются и отлично держат трассу.

■ Обогнать соперника по газону — нет проблем. Arcade Mode.

Тем не менее, на уровне Grand Prix все эти аркадные прелести немедленно исчезают, что, впрочем, не делает управление сверхтрудным. Именно в данном режиме вы сможете обнаружить несколько стандартных настроек, изменить уровень сложности (всего их пять), погодные условия, выбрать любого пилота для прохождения чемпионата (Вильнева, кстати, опять нет) или любую трассу для разового гран-при.

Хнит для компьютера?

Формулу соревнований в аркадном режиме, полагаю, рассматривать нет не-

обходимости, а поэтому сразу перейдем к Grand Prix.

Однако и здесь обо всем не раз уже рассказано и написано. Сначала тренировка, потом квалификация, далее — заезд. И снова то же самое на другой трассе. Стандартно, но это не вина авторов игры — просто в Формуле 1 другого регламента пока не придумали. Да, и не собираются. Тут, видимо, тоже все понятно, поэтому, давайте-ка лучше обратим внимание на некоторые, порой, вопиющие недостатки игры.

Для начала рассмотрим функцию сохранения. Благо, теперь можно записываться после любого заезда, будь то тренировка или квалификация. Да только как-то странно эта функция реализована. Нет, разумеется, сохранившись, вы начнете чемпионат там, где закончили, и с тем же количеством очков. Но как объяснить тот факт, что став, к примеру, обладателем поул-позишн в квалификации, вы, записавшись и покинув игру, по возвращении обнаруживаете, что за это время без видимой причины переместились в конец стартовой решетки.

А вот еще был случай. Я выбрал в опциях случайно определяемый тип погоды. Одолел первый трек (к счастью, было солнце), принялся за второй. Проехал квалификацию — солнце — никаких дурных предчувствий. Гонка. К моему недоумению, небо было затянуто тучами, и вовсю лил дождь! Я же — на первой стартовой линии, а болид обут в слик. Вывод: надо вымучивать круг, ехать в боксы менять резину... Сам виноват, — скажете вы, — не надо было выбирать рэндомную погоду. Не согласен. Объяс-

■ Похоже придется иметь дело с аварийным краном.

■ В Монте-Карло особенно красиво в солнечную погоду.

няю. А почему меня не оповестили о дожде в предстартовом меню, как это делается во всех нормальных играх? Тогда я спокойно бы отправился в Car Setup и произвел необходимые настройки. Вместо этого получается, что при таком раскладе, когда нельзя угадать погоду, приходиться устанавливать солнце (или дождь) на весь чемпионат, а опция изменения климатических условий выглядит актуальной только для одноразовых гран-при.

Еще один пустячок, вроде бы, а не приятно: в перерыве между заездами нельзя ознакомиться ни с результатами остальных гонщиков (кроме первой пятерки), ни с положением команд и пилотов в чемпионате.

Идеалисты

Коротко об игровом процессе. Пять уровней сложности – это нескончаемый источник самосовершенствования. Уже на третьем появляются проблемы, а на последнем, для того чтобы показать результат на круге, достойный лидера, надо идеально знать кольцо и в совершенстве владеть ручной коробкой передач. Соперники становятся не просто быстры, а нереально быстры. Например, рекорд круга на трассе в Бразилии, занявший поул-позишн пилот Driverone Williams (читай, Вильнев) перекрыл на целых 10 секунд. Где это видано?

Синдром идеальной траектории, получивший распространение в первой части игры, нашел свое развитие и в продолжении. Противники, идут по трассе, как прикрепленные снизу манекены, и ни в какую не желают уступать верный путь, в любом случае предпочитая отступлению столкновение. Аварии, замечу, реализованы неплохо, однако не так неповторимо как, скажем, в NFS 2.

Еще одно слабое место оригинала – камеры в числе одной штуки – с лихвой исправлено в новой версии. Точек обзора несколько, и все они по-своему удобны. А появившийся вид из кокпита оставляет позади все, существовавшее до этого в симуляторах первой Формулы на PC.

Естественно, немного подтянут графический движок игрушки. Болиды теперь разнятся не только расцветкой, но и формой. Эффекты полупрозрачного дыма и пыли, динамическое освещение оставляют самые приятные впечатления. Отлично сработаны и погодные эффекты, такие как дождь, туман или гроза.

Хорошо

Я смутно подозреваю, что по прочтении предыдущих абзацев у вас сложилось не совсем верное представление об игрушке. Дескать, аркадлива, проста и неудобна. Так вот, это не так – ведь если рассматривать Formula 1 97 в целом, то надо будет признать, что в большинстве аспектов это добротная и приятная вещь, общее впечатление от которой портят лишь те недостатки, которые были подробно расписаны выше. Игра является симулятором наполовину, а поэтому должна приглянуться широким слоям играющей публики. Впрочем, опытные гонщики тоже могут принять вызов и постараться выиграть чемпионат на уровне сложности Expert.

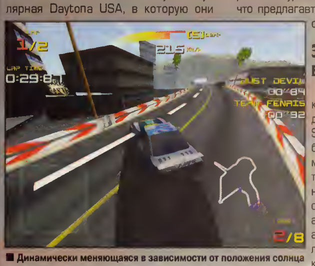
В итоге, взвесив все "за" и "против", посмотрев на исправленные ошибки (приятная графика, много камер, Multiplayer) и окинув орлиным взором аналогичные игры на PC, можно прийти к выводу, что после F1 Racing Simulation, Formula 1 97 – второй по значимости имитатор Формулы на персональных компьютерах. Оценка за работу над ошибками – "хорошо".

Леонтий Тютелев

ULTIM@TE RACE PRO

Жанр: Аркадный автосимулятор
Издатель: Microprose
Разработчик: Kalisto Entertainment
Системные требования: Pentium 133, 16 Mb RAM
Рекомендуется: Pentium 166+, 32 Mb RAM, 3D — уск.
Multiplayer: IPX, Serial Connection, Модем
Windows 95

Новый проект от разработчиков из Kalisto Entertainment можно без зазрений совести отнести к многочисленным лихим автогонкам, широко представленных на игровых автоматах и приставках. Собственно, авторы игры свмолично признались в любви ко всему аркадному, заявив, что на создание Ultimate Race Pro их натолкнула популярная Daytona USA, в которую они имели обыкновение играть в зале игровых автоматов после напряженного трудового дня. Что ж, такая Daytona, в отличие от воплощений на PC и Sega Saturn, действительно выглядит впечатляюще, так что, ориентир программисты выбрали неплохой. Осталось проверить, смогли ли разработчики вытянуть свое творение на уровень, сопоставимый с тем, что предлагает нам популярная аркада от Sega.



■ Динамически меняющаяся в зависимости от положения солнца тень отнимет у вас два–три лишних кадра в секунду

Закат солнца вручную

Одним из отличий аркадных симуляторов, подобных Daytona USA или Sega Rally, является небольшое, просто-таки мизерное количество трасс. Ultimate Race Pro не является кочевником с каких-либо игровых автоматов или приставок, а изначально создавалась для персонального компьютера, поэтому в игре нас ожидают шестнадцать треков, раскиданных по всей территории земного шара. Шестнадцать — число солидное, гарантирующее долгий и приятный игровой процесс. Вроде твк. Однако ж, нет! Авторы явно схитрили. Дело в том, что трасс всего четыре (тренировочная не в счет). Разработчики поступили следующим образом. Заезды на первых четырех треках проходят в дневное время суток. Вторая четверка отличается от первой тем, что гонка, начинаясь днем, в считанные минуты переходит в ночное соревнование.

Смена времени суток происходит плавно и впечатляюще: сначала опускаются сумерки, потом розовеет небо, затем зажигаются фары и становится еще темнее. Странновато, зато как красиво — никчемная в аркаде реалистичность отдана в жертву современным технологиям.

Следующая партия заездов в составе четырех характеризуется дождем со всеми вытекающими последствиями. Старт приходится в пасмурную, но сухую погоду. Через некоторое время трасса окутывается туманом, который становится все гуще и гуще. Падают первые капли дождя, гремят раскаты грома и сверкают молнии. Темнеет. Тут уж атмосфера реалистичнв до жути.

Ну, а последние четыре трека, расположены в зоне действия ужаснейшей грозы, да еще и в ночное время. Это — самый сложный вариант.

Вдобавок скажу, что изменением погодных условий дело не ограничивается: часть трасс пролегает в обратном направлении, другие являют собой зеркальное отражение оригиналов. В общем, привычные аркадные трюки, направленные на увеличения числа треков.

Не удивительно поэтому, что каждая трасса тщательно проработана и интересна. Детализация бэк-граундов находится на самом высоком уровне. Текущая вода, летающий вдоль дороги вертолет, коровы, мычащие так, словно делают кому-то одолжение, проносящий-

■ Упали первые тяжелые капли дождя...

ся мимо поезд – вот далеко неполный список "живой" окружающей среды.

Количество автомобилей, представленных в игре совпадает с числом трасс. На ваш выбор предложено шестнадцать машин. Здесь хитрых махинаций нет – все авто разные (роднит их только форма кузова). Модели неплохого дизайна одеты в яркие привлекательные текстуры. Помимо расцветки различия кроются в четырех базовых параметрах, которые, кстати, можно по своему усмотрению изменять.

Управление приятное и, на первый взгляд, простоватое. Но так кажется только сначала. На самом деле, здесь есть свои нюансы. Хотя, в общем, все зависит от трассы. На более легких, с пологими поворотами достаточно будет просто сбрасывать газ. А вот на хитроумных сплетениях виражей придется прибегать к "ручнику" и даже входить в занос, необходимый, чтобы вписаться в поворот.

Готовьте современное железо

Ultimate Race Pro является одной из самых красивых автомобильных аркад нашего времени. Посудите сами: игра создавалась в расчете на наличие у вас Power VR, 3Dfx Voodoo и остальных устройств, совместимых с Direct 3D. К радости лишенных этого добра геймеров, она пойдет и без акселератора, но для этого потребуется процессор не менее P200 – приемлемое разрешение будет равно 512x384 (не напоминайте мне про 320x200), а fps (количество кадров в секунду) – около 15.

Творение Kalisto содержит в себе все эффекты, присущие современному аппаратному ускорению: дым, туман, динамическое освещение, коррекцию перспективы, сглаживание текстур, динамическое затенение объектов, солнечные блики на объективах камер. Frame rate напрямую зависит от количества включенных спецэффектов, и его численный эквивалент каждый раз демонстрируется в нижней части экрана в меню графических настроек. Справка для любопытных: на P233 MMX с 64 Mb оперативной памяти и Monster 3D, рекорд составил 44 кадра в секунду.

С любовью подобраны и звуковые эффекты. Мотор звучит глубоко и задушввно, заносы и столкновения озвучены подобающим образом. А мелодии весьма оргвнично вплетаются в общую звуковую гамму, способствуя вгрессивно-веселому настрою.

Конец автогоночному затворничеству

Прогрвммисты из Kalisto поведали, что Ultimbte Race Pro с пврвого дня разработки рассматривался ими как коллективное развлечение и создавался именно с таким расчетом. Поэтому игрушка является хорошо сбалансированным произведением, в основном, для многопользовательской игры. Однако и любителям посоревноваться с компьютером не стоит расстраиваться – нас не оставили в стороне. Заездов для одного игрока мало, но они есть. Это гонка на время и езда наперегонки с коварными компьютерными оппонентами (Solo Gams и Play VS CPU). К сожалению, разработчики не удосужились вставить в игрушку даже простенького чемпионата. Можно, впрочем, утешиться неплохим искусственным интеллектом противников. Даже на среднем уровне сложности поначалу выиграть трудновато. Радует также и "человечность", появляющаяся порой в поведении управляемых компьютером гонщиков: в Ultimate Race Pro они не прочь протаранить друг друга и даже вылететь с трассы.

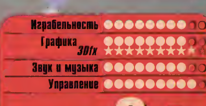
Утешительный итог

В общем, реализация грандиозных планов авторов вполне достойна их непомерных амбиций. Игра покорила ту вершину, к которой стремилась, установив новый стандарт в классе автомобильных аркад. Приятно то, что звткнутой за пояс оказались версия Daytonв USA именно для игровых автоматов, что само по себе внушвет невольное уважение ко все возрастающей графической мощи дузта Voodoo и PC. Полученный

продукт по причине своей аркадной направленности и вытекающей отсюда лихости, а также благодаря выдающейся графике, непременно оставит след в развитии жанра аркадных автосимуляторов. Жаль вот только, что создатели пренебрегли режимом одиночной игры. Тогда у Ultimate Race Pro практически не было бы равных.

Ну а в целом, безусловно, красивое, хотя и не долгоиграющее творение, которое на сегодняшний день является лучшей аркадной автогонкой на PC.

Леонтий Тютелев



Жанр:	Автосимулятор
Издатель:	Microsoft
Разработчик:	Terminal Reality
Системные требования:	Pentium 120, 16 Mb RAM
Рекомендуется:	Pentium 166+, 32 Mb RAM, 3Dfx
Multiplayer:	Модем, Сеть
	Windows 95

Чего можно ожидать от продолжения средней игры? Естественно, разного рода новшеств и улучшений, а также устранения недостатков, присущих оригиналу. Чаще всего сделать такой сиквел хитом трудновато. Как правило, повторная реализация идеи не приносит новому проекту разработчиков ошеломляющей популярности. Впрочем, бывают исключения. И похоже, что очередное пришествие на рынок автосимуляторов тандема Microsoft-Terminal Reality с новым проектом, посвященным соревнованиям в классе big-foot, не разочарует поклонников виртуального автоспорта. По крайней мере, на уровне бета-версии игрушка выглядит весьма заманчиво, оставляя оригинал далеко позади. Прежде всего, по части графики.

Похвальная многоплановость

Big-foot'ы без труда давят легковые автомобили своими гигантскими колесами — факт общеизвестный. Этой особенностью данные агрегаты прославились на весь мир. Признаем, что подобные соревнования крайне зрелищны, но, знаете ли, не слишком интеллектуальны. Вы спросите меня, а интеллектуальны ли гонки вообще? Рискну заявить, что — да. Плавно переходя к теме MTM2, скажу, что над гражданским транспортом здесь издеваться не требуется (жаль, для разнообразия можно было бы), а необходимо, как и в первой части, лишь ездить наперегонки. Авторы предложили нам три вида соревнований, отличающихся друг от друга, но в той или иной игре уже встречавшихся.

Первое блюдо — кольцевые гонки. Проводятся на пяти треках. Очки исчисляются сотнями (чего мелочиться-то?). На второе — ралли. К сожалению, вопреки традициям, эти соревнования также проводятся на кольцевых трассах. Меняются лишь правила заездов. Для раллийных гонок существуют свои треки. Всего три, но по сложности они превосходят трассы для кольцевых заездов. Третьим пунктом в меню значится Drag Racing. По сравнению с Burnout, в MTM2 представлен упрощенный вариант этих соревнований (существует пять стадионов для Drag Racing). Ну, а на десерт — коктейль из вышеперечисленных заездов, названный турниром. Кстати, вы сможете создать свой собственный чемпионат или же отредактировать уже существующий по собственному усмотрению. Во всех видах состязаний можно выбрать длину заезда (число кругов), а также количество оппонентов.

Не обошлось и без трех уровней сложности. Причем изменения, происходящие в связи с повышением (понижением) уровня, затрагивают, главным образом, поведение машины на трассе и в меньшей степени сказываются на действиях компьютерных оппонентов. Поэтому, если на Rookie ваш автомобиль ведет себя очень послушно, легко поворачивая и практически не требуя торможения, то на Professional ситуация коренным образом меняется. У Big-foot'а появляется норов необъезженной кобылы. Задний мост то и дело заносит, а по дороге машина не едет, а почти скользит. С досадой вспоминается первая часть игры — это ее наследие. При увеличении сложности MTM2 из разряда почти аркад переходит в класс симуляторов, требуя хороших навыков вождения.

Можно включить также и повреждения. Однако никаких приятных впечатлений, кроме искореженного кузова и ухудшенной управляемости, это, разумеется, не принесет.

От заката до рассвета

Новый графический вngine Photex2, впервые примененный в MTM2 группой разработчиков из Terminal Reality, попросту говоря, впечатляет. Благодаря новой технологии, графика значительно улучшилась, по сравнению с первой частью игры. К несомненным достоинствам визуального ряда можно отнести графические детали, реализованные старательными программистами. Но особых похвал достойно исполнение эффектов погоды, смены времени суток и динамического освещения. Первый пример. Вы устанавливаете в опциях снег. В обычной игре дело ограничилось бы простеньким опаданием разной величины спрайтов, символизирующих снежинки. MTM2 предлагает более солидный и правдоподобный подход. В снежную погоду любая трасса предстанет перед вами в совершенно ином обличии. Изменится освещение и все текстуры. Но и это не предел. Вступят в силу физические законы. Например, водовм, куда в солнечную погоду вы погружались по пояс, теперь будет покрыт льдом. А лед-то, как извв-стно, скользкий. Поэтому не особенно крутите рулем — занесет-с!

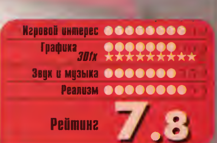
Внешний вид трасс изменяется в зависимости от времени суток. Сразу замечаешь, насколько грамотно реализованы эффекты освещения. Взять, например, солнечный свет. С появлением акселераторов, все производители игрушек почти за обязанность воспроизвести в своих творениях эффект бликов на камерах. Но нигде этот эффект не был выполнен так реалистично, квк в MTM2. Солнечные блики сверквют всвми цветами радуги, а не исключительно оттенками желтого. Трасса необыкновенно красива во время заката или ночью, когда свет фар на мгновение вырывает из темноты находящиеся у дороги объекты. Само собой, любоваться на эти красоты имеет смысл лишь при наличии 3D-акселератора, ибо без него впечатления остаются не такие яркие (да чего там — вообще никаких впечатлений).

Звук, к слову, не представляет из свбя ничего выдающегося, хотя и создает необходимую атмосферу. Мелодии же предназначены лишь для тех, кто без музыки жить не может. Я, например, отключил сразу.

Приятная неожиданность?

Можно предположить, что MTM2 окажвтся тем самым редким исключением, которое, несмотря на невзрачный оригинал, окажется на вершине популярности. Все задатки у новой игрушки вcть: достаточная реалистичность, разнообразные модели автомобилей, несколько видов соревнований и красивая обертка — современная графика. Обнадеживает также и то, что подобное суждение выносится на основе бета-версии игрушки. А ввдь финальная версия, как правило, бывает не хуже беты, а, скорее — наоборот. Так что, будем с нетерпением ждать релиза.

Леонтий Тютелев



F-15

Жанр:	Авиасимулятор
Издатель:	Jane's Combat Simulations
Разработчик:	Origin Skunkworks
Системные требования:	Pentium 166, 16 Mb RAM
Рекомендуется:	Pentium 200+, 32MB RAM, 3Dfx
Multiplayer:	IPX (8), TCP/IP (8), Modem (2), Serial (2)
	Windows 95

По традиции, Jane's F-15 может быть инсталлирован в одном из двух вариантов. Casual Gameplay, отличаясь упрощенной флайтмоделью, авионикой и раскладкой клавиатуры, являвтся, строго говоря, конъюнктурным ходом — данью рынку, на котором царствуют mainstream симуляторы. Зато второй вариант, Expert Gameplay — это серьезный имитатор повышенной сложности, настоящий hard-core.

Как и ожидалось, Jane's F-15 предоставляет полный комплект Single Player миссий: Training, Instant Action, Single Missions и Campaign.

Training слегка разочаровывает: от Jane's можно было ожидать подробного тренировочного курса, наподобие Tutorial Longbow 1/2. Увы, вместо этого нам предлагают 16 занятий, рассчитанных на приобретение самых элементарных навыков, да еще в порядке самообслуживания — подробных инструкций а la Longbow нет и следа. Скажем, урок, посвященный использованию ракет среднего радиуса действия, сопровождается следующим текстом: "Щелкните мышью по прямоугольной точке на левом MPD — это цель; произведите пуск, когда под маркером цели появится мерцающая звездочка". Аналогичными напутствиями предваряются занятия по применению ракет AGM-65, управляемых и неуправляемых бомб и т.д. Излишне говорить, что урока по ознакомлению с радаром нет вообще. Возникает вопрос, в чем дело? Радар имеет пять базовых режимов Air To Air и четыре — Air To Ground, и разобраться в этом хозяйстве методом научного тыка может лишь очень опытный или чрезвычайно удачливый человек. Ответ прост: читайте Manual. Рыдайте, пользователи пиратских CD, — в релиз Jane's F-15 входят две инструкции: Casual Gameplay — книжечка в 40 страниц, и Expert Gameplay — этакий небольшой томик обьемом 350 (!) страниц. Это скромное издание можно смело именовать "Справочником по управлению и боевому применению истребителя-бомбардировщика F-15E". Помимо интерфейсных вопросов, здесь рассказано о назначении и принципе работы многофункциональных дисплеев, HUD и других приборов, о динамике F-15 и особенностях управления им, о методиках применения различных видов оружия, о воздушном бое и ударных операциях, об использовании средств РЭБ и многом другом, что необходимо пилоту высокотехнологичного истребителя. Так что, пользуйтесь лицензионным программным обеспечением, господа...

Тем же, кто не желает вчитываться в Manual, можно порекомендовать Instant Action, позволяющий быстро смоделировать практически любую боевую ситуацию. Этот пункт меню правильнее было бы называть Instant Mission Builder. Прежде чем приступить к "немедленному действию", вы можете выбрать количество оппонентов и уровень их мастерства, модели летательных аппаратов, с которыми вы намерены вступить в единоборство, и решить, какими боеприпасами они будут оснащены. Если вы желаете воспользоваться ударным вооружением, то можете выбрать в качестве цели наземный обьект, а также определить количество и качество защищающих его средств ПВО. Вы решаете, каким комплектом ракетно-бомбового вооружения будет оснащен ваш самолет и самолеты ваших звеньевых — естественно, вы же выбираете количество wingman(ов, уровень их мастерства и тип построения. Оствлось определить характер местности, время суток и погодные условия. Таким образом, Instant Action является отличным полигоном для отработки необходимых навыков, выполняя тем самым функции Training.

Single Missions — классический набор одиночных миссий, который должен подготовить вас к участию в кампании. Правда, миссий всего пятнвдцать, но зто с лихвой компенсируется наличием мощного Mission Builder, позволяющего создавать новые и модифицировать существующие файлы. А, как известно, Mission Builder стал одним из факторов, обусловивших популярность Su-27 Flanker от SSI. В принципе, подготовка к одиночным миссиям мало чем отличается от подготовки к Cвmpaign Missions — к ним и перейдем.

Кампаний две — историческая и вымышленная. Первая с высокой точностью восстанавливает ход войны в Персидском Заливе 1991 года. Хотя разработчики и лишились возможности сделать кампанию динамической, зто же

одновременно обеспечило интерес к Desert Storm поклонников высокого реализма — согласитесь, немногие симуляторы позволяют принять участие в тщательно реконструированных событиях настоящей войны. Эта кампания ориентирована, прежде всего, на ударные операции — бомбардировка зданий и техники, подввление средств ПВО, огневая поддержка поля боя, разрушение аэродромов, охота за мобильными пусковыми установками "Скад" и т.д. По сравнению со штурмовками, количество воздушных боев относительно невелико. Зато предстоят достаточно долгие перелеты, иногда — с дозаправками в воздухе — поверьте, это настолько сложная процедура, что за каждую успешную стыковку с танкером надо давать если не орден, то хотя бы медаль.

Вторая кампания происходит в Иране в 2002 году. Это полудинамическая кампания, то есть, события, в зависимости от успехов играющего, могут развиваться по одному из нескольких сценариев. В этой кампании меньше историзма (вернее сказать, его вообще нет), зато много воздушных дуэлей и прочего гусарства.

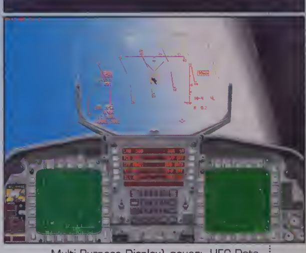
Когда вы начинаете кампанию, в вашем распоряжении соединение из двенадцати F-15E. Поврежденные истребители ремонтируются, но замены разбитым машинам или погибшим экипажам не предвидится, поэтому вам придется расходовать этот материал экономно. Некоторые из ваших подчиненных несомненно сложат головы на поле брани — попав на войну новобранцами, они поначалу становятся легкой добычей истребителей или ПВО противника. Но по мере накопления опыта, их мастерство растет, так что, чем больше полетов выполнил тот или иной экипаж, тем более он искусен в бою.

Само собой, миссии предваряются брифингом — тут Jane's, как всегда, на высоте. В вашем распоряжении масштабируемая карта региона, на которой изображены прогнозируемые воздушные и наземные угрозы. Исходя из этого, вы прокладываете курс и определяете основные и второстепенные цели себе и вашим звеньевым. При этом полезно также рассмотреть (а можно и срисовать) подробный план расположения целей — на большом расстоянии будет достаточно сложно определить, какой из пяти заводских корпусов является объектом операции, а на то, чтобы сравнять с землей все, у вас не хватит боеприпасов. Кстати, о боеприпасах, их доставляют весьма нерегулярно. Дефицит самых полезных устройств будет вашим постоянным спутником. Например, в начале Иракской кампании в вашем распоряжении всего шесть контейнеров целенаведения системы LANTIRN, а смертоносных ракет AMRAAM вам вообще не полагается — их в Заливе не использовали (как, впрочем, и LANTIRN, что не помешало создателям игры подарить вам шесть экземпляров этого прицельно-навигационного комплекса). С другой стороны, список предметов, составляющих полезную нагрузку F-15, необъятен. Здесь несколько типов ракет "воздух-воздух" ближнего и среднего радиуса действия, немыслимое количество модификаций управляемых и неуправляемых бомб, два варианта ракет AGM-65 Maverick (G и D), несколько различных комплектов инфракрасных ловушек и дипольных отражателей (120/60, 180/30, 60/90), различные контейнеры LANTIRN и два типа снарядов для пушки. Разобраться в этом многообразии поможет Weapon Advisor, указывающий, для уничтожения каких целей предназначен тот или иной тип боеприпасов.

Знакомьтесь, это F-15

Интерактивные кокпиты — их два — представляют собой точную копию кабины реального F-15E. Кое-какие приборы по причине секретности не функционируют (некоторые элементы системы связи и навигационного оборудования), но большая часть дисплеев, индикаторных панелей, выключателей и кнопок работает именно так, как их аналоги в настоящем истребителе.

В распоряжении пилота широкоугольная система индикации на лобовом стекле (HUD), два монохромных и один цветной многофункциональный дисплей (теперь они называются MPD, Multi Purpose Display), панель UFC Data Console и блоки аналоговых приборов на случай повреждения HUD и MPD. Место оператора вооружения оборудовано двумя монохромными и двумя цветными MPD.



На дисплеи выводится информация о работе радара, показания TEWS (Tactical Electronic Warning System), изображение, передаваемое телевизионными головками самонаведения или контейнерной системой целеуказания LANTIRN, и другие данные, необходимые пилоту для работы с БРЭО и системой управления оружием. Всего монохромные MPD имеют одиннадцать режимов отображения информации, цветные — восемь. Как обычно, наличествует четыре Master Mode, причем для трех из них — Air To Air, Air To Ground и Navigation — можно программировать произвольные комбинации MPD. Очень удобно. Консоль UFC предназначена для управления параметрами навигации и режимами HUD (расположенные на UFC клавиши управления связью не работают). Кроме того, на UFC находится кнопка EMS — включение режима пониженного излучения Low Emission.

Как обычно, наличествует виртуальный кокпит пилота (оператор вооружения этого удовольствия лишен). Это очень точная копия кабины с работающими MFD и HUD, позволяющая плавно вращать "голову" пилота с помощью мыши или HOTAS, а также следить за

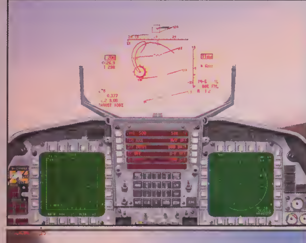
выбранной целью или подлетающей ракетой — последнее ново и очень удобно при выполнении противоракетных маневров.

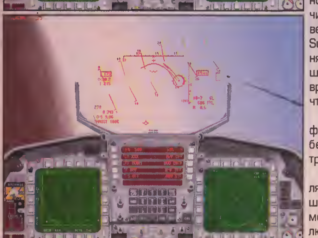
Теперь поговорим о флайтмодели. Вместо того, чтобы проанализировать тактико-технические характеристики F-15, собрать сведения об особенностях поведения этой машины на различных режимах полета и на основе полученных данных разработать математическую модель ЛА, авторы игры обратились к документам DATCOM — вычислениям, используемым при создании тренажеров для американских ВВС. Иными словами, программисты из Origin Skunkworks перенесли на PC коды модели полета находящихся на авиабазе Wright-Patterson тренажеров F-15E. В результате получена, возможно, лучшая на сегодняшний день флайтмодель, которая учитывает практически все моменты, определяющие поведение этого истребителя в воздухе. Тот редкий случай, когда мыслить категориями "срыв потока есть, штопора нет" не приходится — это и называется реализмом.

Впрочем, вопрос о поведении F-15E стоит вынести в отдельный абзац. Уверяю вас, что даже опытным виртуальным асам потребуется некоторое время, чтобы освоиться с управлением. И я позволю себе дать по этому поводу некоторые рекомендации.

Модификация F-15E достаточно сильно отличается от более распространенного варианта "Eagle" F-15C. Этот самолет предназначен для выполнения главным образом ударных операций. Его конструкция усилена, увеличен объем внутренних топливных баков. Поэтому он несколько тяжелее варианта "С" и, несмотря на применение более мощных двигателей F100-PW-229, чуть менее маневренен из-за возросшей нагрузки на крыло.

На первый взгляд, самолет очень неповоротлив, склонен к срыву потока, недостаточно тяговооружен и совершенно не приспособлен для ведения маневренного воздушного боя — какой же это, спрашивается, истребитель? Не беспокойтесь, первые впечатления обманчивы: F-15 — один из лучших истребителей своего времени (даже вариант "E"), но, как и всякий хороший самолет, он требует умелого обращения. На скоростях ниже 250 узлов F-15 неустойчив и трудноуправлявм — энергичный маневр приводит к быстрому падению скорости до 200 узлов и ниже, угол атаки достигает критического значения, после чего происходит срыв потока, электроника искусственно ограничивает управляемость, и самолет "зависает" (если компьютер не справляется с этой задачей, машина сваливается в штопор). С другой стороны, на скоростях более 550 узлов и на трансзвуке (речь идет о высотах порядка 3000 футов) F-15 устойчив и управляем, но недостаточно маневренен. Поэтому оптимальным для выполнения энергичного маневра является диапазон скоростей от 300 до 450 узлов — нужно постоянно следить за показаниями скорости и угла атаки, корректируя траекторию полета и, при необходимости, тягу двигателей. Создатели игры, а вернее инженеры и программисты американских ВВС, тщательнейшим образом смоделировали поведение плоскости в потоке воздуха, благодаря чему появилась реальная возможность прогнозировать поведение самолета при энергичном маневрировании. Между прочим, это немалое достижение — ведь даже опытные пользователи Su-27 Flanker 1.5 (да простят меня поклонники этого во всех отношениях достойного имитатора) время от времени жалуются на то, что "не чувствуют самолет".





Расписывая особенности флайтмодели Jane's F-15, можно без труда создать небольшой трактат.

Я еще раз повторю: этот симулятор являет собой один из лучших образцов математического моделирования, создающий иллюзию полета настолько полную, насколько это вообще возможно на персональном компьютере. Есть, однако, одно маленькое "но" — посадка. Зарисовка: закрылки выпущены, тяга 25%, заход на полосу, выпуск шасси, скорость 250, 230, 200, 190. Под колесами появляется полотно бетонки, и вдруг на высоте 20-25 футов подхваченный турбулентным потоком самолет клюет носом. Запоздалый рывок ручки уже ничего не может изменить, и истребитель падает на полосу с вертикальной скоростью 3000 футов в минуту. Сейчас раздастся взрыв и предсмертный вопль оператора вооружения! Но не тут-то было — со страшной силой ударившись передней стойкой о полосу, F-15 "приклеивается" к бетонке, как ни в чем не бывало, совершает пробег и останавливается. Как выяснилось, в игру прокрался неприятный баг: самолет с выпущенными шасси практически невозможно разбить о территорию аэродрома (хотя, отвесное пикирование, конечно, решит и эту проблему). Возможно, не срабатывает переключатель "Allow Hard Landings". Если за пределами аэродрома любое соприкосновение с поверхностью заканчивается катастрофой, то в районе ВПП и рулежек можно садиться на одну стойку, на крыло, можно даже приземлиться вверх колесами — самолет плавно заскользит, стоя на вертикальном оперении, и только остановившись, взорвется (уже непонятно, почему). Вот так. По большому счету, это не так уж важно: Jane's F-15 — симулятор полета, а не тренажер для отработки взлета и посадки. Этот сим располагает едва ли не лучшей флайтмоделью и в смысле реализма может на равных соперничать с таким шедевром как Su-27. Мы также понимаем, что программы тренажеров на авиабазе Wright-Patterson, возможно, вообще не просчитывают поведение F-15 при штатном контакте с землей — читай, при посадке и пробеге. Но этот странный глюк вполне заслуживает звания маленькой ложки дегтя в большущей бочке меда. Что, собственно, и лишило Jane's F-15 возможности получить за реализм высший балл. Девятка.

На HUD F-15 угол атаки отображается не в градусах, а в юнитах (units). Идеальные разгонные характеристики пустого F-15 достигаются при угле атаки 9 (полет со снижением, значение подъемной силы равно нулю). В прямолинейном полете со скоростью 300 узлов на высоте 3000 футов угол атаки составляет 15. При выполнении виража на скорости 300 узлов срыв потока происходит при достижении угла атаки 28,7.

Перейдем к авионике. Радар, комплекс управления оружием и средства РЭБ, также как флайтмодель, перенесены с тренажеров USAF и потому весьма точно имитируют работу систем реального истребителя.

Air To Air

Радар APG-70 может функционировать в шести различных режимах "воздух-воздух". Режимы RWS, RGH, VS, VCTR и TWS активизируются клавишами на многофункциональном дисплее, а режим STT включается при выборе цели. Параметры каждого режима можно варьировать — изменять ширину полосы сканирования, переориентировать сектора обзора и т.д. Кроме шести базовых существуют четыре специальных режима работы радара, предназначенных для быстрого обнаружения и захвата целей в маневренном воздушном бою. Режим Boresight Acquisition Mode (клавишв "6") позволяет летчику быстро локировать воздушные цели, находящиеся прямо по курсу на расстоянии до 10 миль; при этом угол сканирования составляет 4 градуса. Режим Long Range Boresight Acquisition Mode (клавиша "7") отличается от предыдущего лишь дистанцией сканирования — 40 миль. Оба варианта удобны в групповом воздушном бою для быстрого захвата выбранной цели и пуска рвкет (при наличии нескольких целей локируется ближайшая). В режиме Super Search Acquisition Mode (клавиша "5") дистанция сканирования также ограничена 10 милями, но угол обзора составляет 20 градусов. Это основной режим для ведения ближнего воздушного боя. И последний режим — Vertical Scan Acquisition Mode (клавиша "8"), при котором угол сканирования по вертикали составляет 55 градусов, а по горизонтали — 7,5 градусов, поэтому VSAM незаменим для поиска целей в крутом вираже.

Несколько слов о, собственно, воздушном бое. В абсолютном большинстве симуляторов БВБ имеет мало общего с реальностью, потому что AI никогда не теряет геймера из виду. Даже если вы находитесь под самолетом противника, виртуал вас "видит" и, исходя из этого, планирует свои маневры. В Jane's F-15 поле зрения виртуального пилота ограничено обзорностью его кабины. Воздушный бой стал более реалистичным, поскольку обе стороны могут с одинаковым успехом использовать фигуры пилотажа — шансы уравнялись. К тому же, флайтмодель самолетов противника весьма достоверна, поэтому выполнять виражи и петли без потери скорости он больше не может. Теперь задача геймера — не только переманеврировать противника, но и перехитрить его. Для этого в вашем распоряжении огромный перечень фигур пилотажа (см. любое руководство по воздушному бою), а также широкий спектр средств обороны. Разумеется, пользоваться этим богатством надо с умом. Следите за скоростью и углом атаки — даже если вам кажется, что вы вот-вот зайдете противнику в хвост, а скорость упвла до 200 узлов, прекратите маневр: машина потеряет управляемость, и не вы, а вам в хвост зайдет напичканный ракетами истребитель. Пускать ракеты с инфракрасными головками самонаведения нужно только из задней полусферы и с достаточно близкого расстояния — все равно у противника больше ловушек, чем у вас ракет. Тем более что Sidewinder далеко не всегда может поразить цель с одного удара. Иногда имеет смысл воспользоваться пушкой — при умелом обращении это удивительно эффективное оружие.

Если по вам выпущена ракета, начинайте противоракетный маневр: chaff и flare — это, конечно, хорошо, но без ПРМ они вам не помогут. Работа с тепловыми ловушками, дипольными отражателями и средствами РЭБ может происходить в трех режимах — ручном, полуавтоматическом и автоматическом. Чтобы наверняка сбить ракету со следа можно, укрыться за складками местности — в горах этот ПРМ можно считать основным. Если по вам все-таки попали, оцените повреждения — на панели индикации состояния агрегатов и систем 32 позиции. Выход из строя одного из двигателей почти лишает ваш самолет маневренности; если повреждены и HUD и радар, остается только выйти из боя и, по возможности, уносить ноги, тогда как отключение одной из этих систем некритично — можно локировать цели непосредственно тепловыми головками самонаведения ракет.

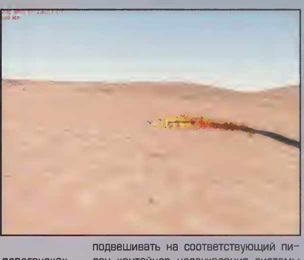
Сам по себе воздушный бой с одиночным противником едва ли покажется опытному симуляторщику сверхсложной задачей — даже самый развитый AI, как правило, менее искусен, чем средней руки пилот. Однако это вовсе не знвчит, что AI плох и сражаться с ним неинтересно. Несмотря на все препоны в виде реалистичной флайтмодели и ограниченной обзорности, оппоненты много маневрируют и успешно комбинируют фигуры пилотажа. Кроме того, одиночные самолеты — редчайшее явление в мире Jane's F-15. В Иранской кампании сплошь и рядом разворачиваются настоящие воздушные баталии, в которых участвуют по десять и более машин. Поэтому вам придется в совершенстве овладеть тактикой группового воздушного боя, научиться не терять из виду ваших ведомых и эффективно управлять ими. Список команд ведомому включает 36 пунктов. Здесь и привычные "Engage", "Cover Me", "Attack My Target", "Return To Base", и команды по групповому перехвату целей, такие как "Split High" или "Drag Left", команды по работе с радаром и средствами РЭБ "Radar On/Off", "Music On/Off" и т.д. Кроме того, вы можете связаться с самолетами AWACS и JSTAR и получить от них описание воздушной и наземной

обстановки или инструкции по перехвату, вызвать подкрепление (правда, в этом вам, скорее всего, откажут), запросить топливозаправщик. В эфире стоит такой гвалт, что получить необходимую информацию бывает очень и очень непросто. И прекрасно — по словам Джорджа Варго, бывшего пилота ВВС США, налетавшего на F-15 2000 часов, когда он услышал радиопереговоры из Jane's F-15, он снова почувствовал себя в кабине истребителя.

И еще два слова о воздушном бое: советую вам включать IFF-responder (система определения "свой-чужой") в режим AUTO — если вам не жаль своих коллег, пожалейте хотя бы ракеты. Обидно, закрутившись на виражах, выпустить этот ценный снаряд и услышать из динамиков вопль ведомого "Two. I'm hit!" Известно, что во время войны в Заливе американские пилоты сбили, таким образом, два американских же вертолета.

Air To Ground

Как уже говорилось, F-15E — это в первую очередь ударный самолет. Поэтому его экипаж состоит их двух человек, причем основная задача оператора вооружения, как раз и заключается в управлении оружием класса "воздух-поверхность". Незадолго до выхода Jane's F-15 высказывалось предположение о том, что в этом симуляторе роль одного из членов экипажа будет целиком выполнять AI — это позволило бы, наконец, решить проблему имитации двухместного ЛА в однопользовательской игре. Увы, мечта осталась мечтой — полноценной реализации эта затея пока не получила. Впрочем, некий бесплотный дух Weapon Officer в самолете присутствует. Занимается он следующим: отсчитывает время до пуска самонаводящихся и свободнопадающих бомб, а также весьма непристойно постанывает при сильных перегрузках. Этот деятель постоянно донимает вас своими паническими выкриками — попадание в ваш самолет маленького осколка он отмечает громким: "Oh, that hurt!". А уж когда по вам выпускают ракету, он разражается такими воплями, что хочется немедленно катапультироваться, лишь бы отделаться от этого крикуна. Единственная польза от WO — когда он замечает летящую на вас ракету, вы можете автоматически следить за ней в режиме виртуального кокпита, что очень удобно при выполнении противоракетных маневров. Но вот своих основных функций он, увы, не выполняет — работать по наземным целям придется вам.



Радар имеет четыре режима сканирования земной поверхности: RBM, HRM, IGMT и GMT. Первые два предназначены для захвата неподвижных целей, вторые — наоборот, движущихся. Как уже говорилось, радар моделируется с высокой степенью реалистичности, поэтому работать с ним достаточно сложно. Инструкция по применению ракет Maverick глвсит: переключитесь в режим Air To Ground, выберите на правом MPD ракеты AGM-65D, отметьте на HUD цель и произведите пуск. Ну что ж, если все так просто, зачем вообще нужен WO? Разумеется, все не так просто. В действительности безопасный пуск можно производить с дистанции не менее 10 миль, иначе вся ПВО обьекта будет расстреливать вас, как в тире. С такого расстояния не то что отметить основную цель, но и просто разглядеть в деталях группу обьектов практически невозможно. Так что, по этому поводу я тоже позволю себе несколько рекомендательных заявлений.

Во-первых, если в полете предполагается использование ракет AGM-65 D/G или самонаводящихся бомб, не забывайте подвешивать на соответствующий пилон контейнер целеуказания системы LANTIRN. Во-вторых, при подлете к цели не стесняйтесь нажимать клавишу "Pause" — верно, в реальной жизни у пилота нет такой замечательной клавиши, но у реального пилота за спиной сидит WO, который не только надоедает летчику своей суетливой болтовней, но и выполняет свои прямые обязанности, а именно, работает по наземным целям. Включив паузу, переведите радар в режим картографироввния местности (HRM) и создайте карту интересующего вас района с разрешением 0.67. В режиме HRM выберите интересующий вас объект и переключите правый MPD в режим TGT IR — изображение с контейнера LANTIRN; если вы все-таки забыли захватить с собой это полезное устройство (или у вас их просто нет), воспользуйтесь изображением, передаваемым с телевизионной головки самонаведения. В случае если вам удалось точно прицелиться, отмечая объект на радаре, можно производить пуск — вы наверняка попадете. Если вам все-таки хочется воспользоваться системой LANTIRN, снова войдите в режим паузы, отключите сопровождение цели (клавиша TRK на TGT IR) и отрегулируйте прицел (масштаб изображения изменяется клавишей WFOV). Цель должна находиться немного выше малого прицельного окна — такая вот странная система. Снова включите TRK, нажмите клавишу CDES (Change Designation), затем включите режим AUTO. Произведите пуск и за 15-20 секунд до попадания включите лазерную подсветку цели. Может быть, вы попадете. Если промахнулись (да, вы еще можете и промахнуться), это издержки ручной подстройки — набирайтесь опыта. Это универсальный способ пуска ракет с большого расстояния. То же в значительной степени относится к управляемым бомбам, но последние нужно сбрасывать непосредственно над объектом. Есть и более простые методики, но они рассчитаны на расстрел объектов в упор, что не всегда возможно. Можно воспользоваться HUD, но это

уже жульничество — в действительности пилот не может выбирать наземные цели с помощью системы индикации на лобовом стекле. Если вы хотите иметь возможность указывать цели звеньевым, необходимо захватить с собой контейнер с оборудованием AN/AXQ-14.

Палка, палка, огуречик — получился...

Графический движок Jane's F-15 работает только с разрешением 640x480 — с этим придется примириться даже обладателям новеньких акселераторов на базе Voodoo 2. Тем не менее, при наличии 3D-ускорителя графика весьма и весьма хороша. Вся поверхность земли рельефна и покрыта отличными текстурами, очень аккуратными и явно неповторяющимися. Прекрасное освещение делает ландшафт еще более реалистичным. К сожалению, в горах текстуры иногда начинают "плыть", то есть смещаться относительно рельефа — это сильно сбивает с толку и несколько портит впечатление.

При моделировании летательных аппаратов огромное внимание уделено деталям — профилированные плоскости, подвижные поверхности управления и другие приятные мелочи тщательно скопированы с оригинала. Если бы разработчики не пожалели полигонов, модели выглядели бы на отлично — ан нет, пожалели. Но важно другое — движок имитирует реальную видимость, поэтому в ясную погоду вы можете заметить пролетающий самолет на расстоянии более 10 миль, и это выгодно отличает Jane's F-15 от абсолютного большинства современников. Что касается наземных объектов, то, пожалуй, это лучшее, что мне до сих пор приходилось видеть. Разумеется, ко всем объектам применено динамическое освещение. Световые эффекты Jane's F-15 — это достижение. Огненные струи и белесый дымок ракет, взрывы и пожары, извергающие клубы жирного черного дыма, — все это, благодаря цветному свету, выглядит очень натуралистично. Прозрачные стекла, блики, туман — все как полагается.

Без 3D-ускорителя графика сильно проигрывает. Текстуры, покрывающие землю, становятся менее четкими, видимость снижается, модели самолетов приобретают некоторую угловатость, а цветной свет, прозрачный дым и прочие 3D-радости исчезают вовсе. В этом варианте графику уместно сравнить с F-22 Raptor от NovaLogic. Не так уж плохо, но явно слабее, чем с 3Dfx. А чего вы, спрашивается, хотели? У движка Jane's F-15 есть одно неоспоримое преимущество — это очень быстрый алгоритм. Даже без трехмерного ускорителя игрушка работает на P180 с максимальной детализацией без признаков торможения. А при наличии аппаратного 3D играбельным минимумом можно считать P133. То есть, из всех ожидаемых в 1998 году симуляторов Jane's F-15 — самый демократичный при общем высоком уровне графики, и за это небогатые российские геймеры наверняка простят ему многие недостатки.

Звук и музыка

Гудение двигателя, скрип передвигаемых закрылков, свист воздушного тормоза, звук пролетающих мимо самолетов и взрывы доносятся из динамиков, как бы приглушенные шлемом пилота — это непривычно, но полностью соответствует действительности. Прочие звуки, такие как зуммер, предупреждающий о срыве потока, голос Bitching Betty и радиопереговоры, порой оглушающе громки. Кстати, в записи радиосообщений участвовали более двадцати актеров, что вносит в игру неповторимую атмосферу эфирной неразберихи. Что касается музыки, то, хотя ее художественная ценность остается под вопросом, сомневаться в качестве записи и оцифровки не приходится.

Multiplayer

Главное, что, несомненно, повредит популярности Jane's F-15 — это multiplayer. Не то чтоб его совсем не было — игрушка поддерживает все основные виды соединения: Интернет, ЛВС, модем или нуль-модем. Но, увы, для многопользовательской игры предусмотрен только один режим: Head-To-Head. Ни Cooperative Multiplayer, ни Pilot/WO невозможны. В распоряжении игроков только пушка и ракеты "воздух-воздух", так что, по замыслу разработчиков, в Multiplayer нельзя изобразить даже Capture The Flag. В этом смысле Jane's F-15 ощутимо проигрывает Falcon 4. Jane's как будто собиралась выпустить патч для кооперативного прохождения кампании, но затем, видимо, отказалось от своих намерений и сейчас воздерживается от комментариев по этому поводу. Возможно, как и в случае с Longbow, полноценный Multiplayer будет включен лишь во вторую версию игрушки.

Подводя итоги

Самый народный hard-core симулятор нового поколения. Игрушка полна настоящих находок: прекрасная флайт-модель, сильный AI, интересная кампания, хорошая графика — что еще нужно для успеха? Отсутствие багов. Jane's так спешила опередить конкурентов, что выбросила на рынок сыроватый продукт. По этому поводу руководитель проекта Энди Холлис сказал: "...говоря о доработке F-15, мы имеем в виду не исправление нескольких ошибок, а продолжение полномасштабной работы над проектом. Ресурсы F-15 не исчерпаны". Комментарии излишни — будем ждать.

Кирилл Телятников

Хотите оживить тусклый multiplayer Jane's F-15? Для этого достаточно отредактировать registry host-машины. В фолдере HKEY_LOCAL_MACHINE/SOFTWARE/Jane's Combat Simulations/F-15/MultiHost измените значение параметра HOSTLOADOUT на 0x00000006. Тем самым вы подвешиваете под крылья вашего F-15E две ракеты AIM-9M, две ракеты AIM-120, а также (внимание) две рвкеты AGM-65G и четыре бомбы Mk-84.

DEER HUNTER

Жанр:	Симулятор охоты
Издатель:	WizardWorks Group
Разработчик:	Sunstorm Interactive
Системные требования:	Pentium 75, 16 Mb RAM
Рекомендуется:	Pentium 100+, 16 Mb RAM
Multiplayer:	n/a
	Windows 95

– С одного выстрела?
– Два – это ребячество...
Диалог из кинофильма "Deer Hunter"

В былые времена на PC дозволялось только ловить рыбу. Разработчики не баловали нас симуляторами других видов охоты. В принципе, никто особо и не огорчался. Гораздо приятнее было, вооружившись, к примеру, гвоздометиком устроить избиение монстриков в лабиринтах 3D-action. Впрочем, свято место пусто не бывает, даже если речь идет о таком специфическом занятии как охота. Иногда состряпать что-либо необычное полезнее, чем пополнять грандиозную армию клонов еще одним заурядным произведением. К тому же у такого проекта почти всегда найдется хоть и небольшая, но довольно стабильная группа поклонников, которые будут рассказывать друг другу о своих подвигах и с нетерпением ожидать продолжения игры. Да и прочим геймерам не мешает изредка отрываться от "стратегических", "квестовых" и action- буден, чтобы заняться чем-нибудь, скажем так, неординарным. Например, побродить по девственным лесам Америки, выслеживая дикого и пугливого зверя – оленя.

Что, да где, да как?

Охота – дело, как известно, тонкое, полное нюансов, простому человеку не понятных, но близких и родных для каждого охотника. Разработчики игры – по всей видимости, хорошо знакомые со всеми тонкостями этого ремесла люди – умудрились создать в рамках персонального компьютера довольно полный и правдоподобный имитатор охоты.

В игре учитываются разного рода мелочи... Впрочем, я забегаю вперед. Сначала необходимо оповестить вас о том, как сама идея реализована в Deer Hunter.

Всех поклонников 3D-action, как от первого, так и от третьего лица, разочарую сразу: игра не трехмерна и ни в коей мере не является по духу чем-то близким к жанру shoot'em up. От оленей отстреливаться не надо. Их надо терпеливо выслеживать и убивать. Желательно – с первого выстрела.

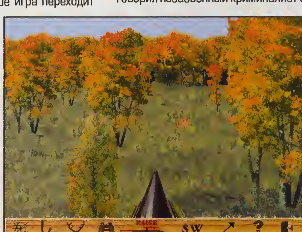
Интерфейс игрушки прост и лаконичен. Перед вами карта местности (реальный размер 1,5 на 1,5 мили). Ваша персона помечена крестиком в круге, отображающим поле вашего зрения. Укажите мышкой желаемое место на карте, щелкните – и вот вы уже на месте назначения. Дальше игра переходит непосредственно в рабочий режим. Здесь также все сработанно предельно лаконично и просто. Местность изображена в виде абсолютно плоской картинки. Можно развернуться на 360 градусов, посмотреть повыше и пониже, но сдвинуться с точки десантирования никак нельзя. Все выполнено в лучших традициях квестов а-ля Myst. Скроллинг осуществляется плавно, да вот беда – картинка так размыта, что от одного взгляда на монитор начинает рябить в глазах.

Охотиться можно в одном из трех регионов: в штате Indiana (зимой), Arcansas (осенью) и в Colorado (летом). Для того чтобы опробовать оружие и потренироваться, создан своеобразный тир на природе – Target Range.

Порядок действий довольно примитивен: выбрал место – десантировался – осмотрелся – убил/промахнулся – вышел. Интерес, как говорится, сомнительный. И только мелочи, о которых я упоминал выше, в некоторой степени разнообразят игровой процесс Deer Hunter.

Real-time... олень

Начать надо с того, что в заповедниках дует ветер. Человек, как бы усердно он не мылся, в любом случае имеет свой запах. У оленей обостренное обоняние (вот, собаки!). Ветер несет запах, олень его чувствует и ретируется. Так происходит в жизни. Практически то же самое вы встретите и в Deer Hunter. Поэтому согласовывайте свои действия со стрелкой, указывающей направление ветра. Впрочем, реальные охотники, как говорил незабвенный криминалист Сур-



ков, "нв каждую ядию найдут противоядию". В данном случае у вас есть два взаимодополняющих варианта. Первый – применить Cover Scent, который заглушит ваш человеческий запах. Второй предполагает использование Attractant Scent. Эта штуковина превратит вас в невидимую для оленя самку, к которой он помчится на крыльях любви (ориентируясь, как вы поняли, прежде всего по запаху). Поэтому не забудьте-ка приготовить ружьишко, а то чем черт не шутит...

Кстати, о ружьишке. В Deer Hunter арсенал достаточно разнообразен. Самый удобный в обращении и наиболее действенный агрегат – винтовка (Rifle). Оптический прицел позволит вам заввлить оленя с первого выстрела, даже если тот находится на почтительном расстоянии. Второй номер – Shotgun. Его основное преимущество состоит в том, что, в отличие от винтовки, он стреляет четыре раза подряд без перезарядки. Но за это надо платить отсутствием оптического прицела. Для зстетствующих профессионалов – лук (Bow). Он бесшумен, но сгодится исключительно для выстрелов с ближней дистанции. К слову, эти три типа оружия бьют наповал с первого попадания. Ранений не предусмотрено.

Действие игры, несмотря на условность реализации, происходит в реальном времени. То есть, если вы промахнулись, то сможете начать преследования оленя. В этом вам поможет компас, указывающий направление вашего взгляда. Путешествуя по карте, обращайте внимание на следы, оставляемые животными. Как правило, это – помет, признаки лежбищ, ободранные деревья. Вы сможете попытаться привлечь оленей. Для этого используйте звуки, имитирующие схватки между животными (Deer Antler Rattle) и "олений речитатив" (Deer Call).

Головы наиболее грандиозных жертв помещаются в своеобразный зал славы. Указывается размер оленя в очках (мой максимум – 12), дтта убиения, оружие.

Если олень убит при использовании кодов, то соответствующая добавка – Cheated – не даст вам возможности выдать нечестные достижения за чистую монету.

Такая охота – не пуще неволи

Замолвим слово о графике. Плоская. А если конкретнее – очень плоская. В этом плане, найти какие-либо плюсы достаточно трудно. Разве что – полнейшая оцифрованность всего и вся, благодаря которой елки и остальные деревья выглядят просто умиляюще. В общем, из-за такой графической реализации мы получаем элементарный тир, мишень в котором надо выследить.

Звуковое сопровождение игры несколько более удачно. Щебечут птички, громко дует ветер. Охотник изредка комментирует ваши действия. Но в целом, звук не настолько хорош, чтобы говорить о нем квк о чем-то неповторимом.

Что мы получаем в итоге? Игру с необычной идеей, однако малопривлекательную по причине неполноценной грвфики, лишающей все действие динамизма и существенно ограничивающей возможности играющего. Безусловно, познакомиться с творением Sunstorm Interactive будет интересно многим. Некоторое время занятно даже играть. Выследить и завалить оленя побольше, полюбоваться на рогатую голову в зале славы... Но, тем не менее, во второй раз садится за Deep Hunter желвния не возникает.

Леонтий Тютелев

Игровой интерес	●●●●●
Графика	●●●●●●
Звук и музыка	●●●●●●●
Реализм	●●●●●●●●

Рейтинг 6.1

Время освоения: от 0 до 1 часов
Сложность: высокая
Знание английского: не требуется

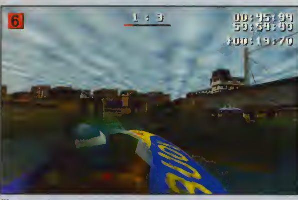
Powerboat Racing

Жанр:	Симулятор моторной лодки
Издатель:	Interplay Production
Разработчик:	Promethean Designs
Системные требования:	Pentium 90, 16 Mb RAM
Рекомендуется:	Pentium 133+, 32 Mb RAM, 3Dfx
Multiplayer:	Модем, Сеть
	Windows 95

Изъезженные вдоль и поперек дороги матушки-Земли по-прежнему не оставляют в покое буйные головушки программистов. А вот вода, как известно, занимающая гораздо более обширную площадь, нежели суша, тем не менее, не содержит в себе большой порции вдохновения для создателей компьютерных игр. Раз, два – и обчелся. После появления Speedboat Attack прошло немало времвни – почти полгода. И за этот промежуток не вышло ни одной лодочной игрушки. Однако дни идут, и Interplay издает игру в жанре водных соревнований – красивую аркаду под названием Powerboat Racing, которая вполне может претендовать на установление нового стандарта качества в этом жанре.

Нелирическое отступление

Гонки на глиссерах – специфический вид соревнований. Существует определенный круг поклонников этих "заплывов", общее же количество любителей не так уж велико. Это, впрочем, не означает, что неискушенный обыватель, случайно ставший свидетелем подобных соревнований, будет страдать от скуки. Нет, ему, обывателю, зрелище наверняка понравится. Но стойким фанатом этого вида спорта он, скорей всего, не станет. Красиво, быстро, много брызг... Но автомобили как-то ближе. Я намекаю на то, что создавать симуляторы гонок на моторных лодках, по моему скромному мнению, – несколько неблагодарное занятие. Из свойственного человеческой натуре любопытства геймер, может, и возьмет у приятеля новую игрушку – посмотреть, да вот только играть в нее долго не захочет. Ведь, несмотря на оригинальную лодочную тематику, в плане играбельности подобные творения отстают даже от средних автосимуляторов. Виной тому несколько причин. Среди них можно выделить: специфическое управление (для лодок, естественно, тормозов не существует, и потому обойти соперника в повороте на торможении вам никогда не удастся), однообразное покрытие и состояние трасс (молочная река, кисельные берега – это в сказках), плоский ландшафт водных бассейнов (а вы желали на лодочке, да под горочку?). Все эти мелкие, на первый взгляд, частности искажают цельную картину соревнований, знакомую нам по автосимуляторам, делая жанр водных гонок несопоставимым с автосимуляторами. А отсюда и тот са-



■ Автомобили — sucks, лодки — rulezzz?

■ В режиме "подводной лодки"

мый ограниченный круг поклонников как настоящих "заплывов", так и их виртуальных воплощений. Впрочем, пора завершить зто не слишком лирическое отступление и перейти непосредственно к игре.

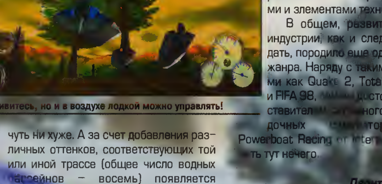
Многозадачность пироги

Раз вода аморфна, зтим надо пользоваться — логично, не правда ли? Вот асфальт, например, — вполне твердая и стабильная в своем состоянии субстанция. Поэтому никто не станет возмущаться, узнав, что Porsche 911 (сняли-таки его с производства, изверги), пролетев n-ное количество метров, не зарылся сходу в землю, чтобы потом обескуражить своим внезапным появлением расслабившегося соперника, а, спокойно приземлившись, поехал дальше. Думаю, немногие обратили внимание и на то, что в Speedboat Attack разработчики пренебрегли указанным свойством "аш-два-о". А вот господа из Promethean Designs оказались более вдумчивыми программистами. Лодки прыгают с трамплинов, парят, как дельтапланы, и ныряют, что приносит вполне ощутимую пользу в виде подводного разгона. Более того, во время движения ваши деиствия не ограничены поворотами и примитивным давлением на педаль газа. Вы сумеете подчинить себе буйный нрав кормы, опуская ее вниз (для более успешного заныривания) и задирая кверху (для ускорвния). Почти симулятор... Шутка.

Несколько видов заплывов — Arcade, Time Trial, Challenge и Practice — стандартны и обыденны. Необычным представляется соревнование Shootout. Шесть лодок соревнуются на трассе протяженностью в пять кругов. После каждого круга занявший последнее место участник отсеивается. И так до того момента, пока не останется один единственный гонщик, который "при наличии отсутствия" (© слесарь Полесов) других достойных кандидатур и будет объявлен победителем.

Брызги

Графический аспект творения Interplay, пожалуй, не оставляет желать ничего лучшего. Можно долго и красочно расписывать хотя бы воду. Вспомните Turok: колышущаяся, идеальной прозрачности и голубизны водная гладь. Так вот, в Powerboat Racing поверхность водоемов смотрится ни-



■ Вы удивитесь, но и в воздухе лодкой можно управлять!

чуть ни хуже. А за счет добавления различных оттенков, соответствующих той или иной трассе (общее число водных бассейнов — восемь) появляется и кое-какое разнообразие. Глаз радуют здания красивой архитектуры, а огорчают — спрайтовые деревца. Не стоит, думаю, объяснять, что все объекты, расположенные вдоль водных каналов, отражаются в них. Но и сами трассы отнюдь не пустынны. То тут, то там можно повстречать разнообразные помехи вашему успешному продвижению к финишу. Это может быть машина, плавающая посреди канала, ледяная глыба или же мирный утопающий. А в Норвегии вам непременно запомнится резвящаяся на трассе черно-белая касатка.

Достаточно интересен и дизайн мест соревнований. Трассы изобилуют трамплинами и хитрейшими поворотами. А по ходу гонки открываются альтернативные маршруты прохождения.

И все вроде бы ничего — но нет, не обошлось без ложки дегтя. Как говорится, не без мелких брызг, причем в прямом смысле: почти идиллическую картину крайне опошляет своим присутствием дешевый зффект брызг, представленный в виде плоскостей, расположенных под углом друг к другу. Брызги навязчиво бьют из-под днища лодки, мешают обзору, раздражают и вызывают справедливое негодование.

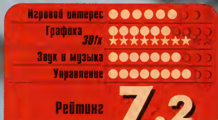
Лодочника не убить, а вот Speedboat Attack - вполне

Насилия в игре нет. Но, даже, несмотря на отсутствие военного режима, играбельность нового творения оставляет далеко позади зкс-стандарт жанра Speedboat Attack. Начиная с самого простого уровня сложности (всего три), вы будете постоянно ощущать затылком тяжелое дыхание соперников. Многочисленные столкновения, прыжки и заныривания — все зто обеспечивает полноценный отдых от напряженной мозговой деятельности. Динамизм зтого произведения, надо признать, довольно высок.

Звук находится на приличном уровне, хотя каких-то там особенных изысков замечено не было. Музыкальные треки должны порадовать поклонников легкой и в меру знергичной "попсы", кое-где разбавленной гитарными партиями и злементами техно.

В общем, развитие игровой индустрии, как и следовало ожидать, породило еще одного лидера жанра. Наряду с такими корифеями как Quake 2, Total Annihilation и FIFA 98, вполне достойным представителем скромного отсека лодочных симуляторов стал Powerboat Racing от Interplay. И добавить тут нечего.

Леонтий Тютелев



M1 Tank Platoon

Жанр	Симулятор танка
Издатель	Microprose
Разработчик	Microprose
Системные требования	Pentium 133, 16 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 200+, 32MB RAM, 3D–акселератор
Multiplayer	n/a
	Windows'95

Прошло почти десять лет со времени выхода первой части игры M1 Tank Platoon. Тогда, в 1989 году, игра стала качественным скачком в создании симуляторов боевой техники. Она превосходила все имеющиеся аналоги по качеству графики, уровню реализма и играбельности. По итогам года M1 Tank Platoon был назван журналом Computing Gaming World лучшим симулятором года.

С того момента прошло немало времени, технологии ушли далеко вперед, и претензии к качеству симуляции сильно изменились. Если раньше точно воссозданный интерьер боевой машины и усложненное управление были основными критериями реалистичности игры, то сейчас наряду с этим большое значение приобретают такие факторы как физическая модель мира и искусственный интеллект.

Сразу стоит отметить, что M1 Tank Platoon 2 — это нечто большее, чем просто симулятор танка, в данном случае, американского M1A2 Main Battle Tank. В этой игре вам придется командовать не одним танком, а целым взводом из четырех боевых машин. Но... не будем забегать вперед.

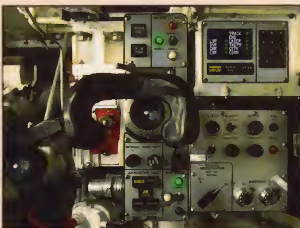
А знаешь ли ты военную доктрину?

В комплект поставки помимо пухлого Manual входит обширнейшая интерактивная энциклопедия — M1 War College. Здесь вы можете найти подробные описания различной боевой техники, использующейся существующими армиями: танки, бронетранспортеры, самоходные артиллерийские установки, вертолеты и транспортные машины. Помимо описаний военной техники M1 War College предложит вам основные положения некоторых военных доктрин, а также азы стратегии и тактики военных действий, используемых сухопутными войсками. Как правильно нападать и защищаться, проводить разведывательные операции и делать неожиданные ночные вылазки — всему этому вы научитесь, если потратите несколько полных суток на прочтение этого огромного материала. Действительно, для истинного поклонника (с хорошим знанием английского языка), подобная информация может оказаться весьма интересной. Мы же оставим энциклопедию в покое и запустим саму игру.

Вначале предстоит посмотреть неплохо оцифрованный ролик. Вообще, стоит отметить, что разработчики из Microprose позаботились о комфортном времяпрепровождении играющего и снабдили игру огромным количеством различных видеороликов.

Посмотрев заставку, переходим в главное меню. M1 Tank Platoon 2 предлагает на выбор четыре варианта игры: выполнение тренировочных миссий, Instant Action, прохождение кампаний и многопользовательскую игру.

Тяжело в учении — легко в бою



Стоит отметить, что современный танк M1A2 представляет собой сложнейшую многофункциональную боевую машину, буквально напичканную различными приборами и оборудованием. По этой причине новичкам настоятельно рекомендуется выбрать в меню опцию training missions и как следует потренироваться. Учеба состоит из двух этапов — тренировка в Armor School, расположенной в Форт Ноксе и подготовка в National Training Center (NTC) в Форт Ирвил, Калифорния. На первом этапе вы знакомитесь со своей боевой машиной — учитесь управлять танком, преодолевать различные преграды, пробуете наводить пушку и стрелять из нее, пользоваться прибором ночного видения и т. д. Перед выполнением этих тренировочных миссий вам предлагается посмотреть небольшой фильм, знакомящий вас с танком M1A2 и его техническими характеристиками — мощностью двигателей, характеристиками оружия и системы наведения, боезапасом, особенностями бронирования.

Окончив тренировку в Armor School можно перейти к NTC. Этот курс целиком посвящен тактике. Здесь вы получите основные навыки, необходимые командиру соединения. Вы узнаете, как правильно организовывать движение танков на открытой местности, как использовать дымовую завесу и грамотно организовывать оборону.

Восток — дело тонкое...

Теперь, когда курс тренировки окончен, приступим непосредственно к игре. Если выбрать опцию Single Battle, то можно поучаствовать в бою, основанном на реальных исторических событиях (Война в Персидском заливе и еще пять битв по сценарию «НАТО против стран Варшавского Договора»), или ввязаться в динамически генерируемое сражение. В последнем случае программа случайным образом моделирует карту местности с расположенными на ней силами противника.

Другим вариантом является прохождение полноразмерных кампаний. Всего их предусмотрено пять, причем действие основано на событиях как реально имевших место, так и гипотетических. Война в Персидском заливе (Ирак вторгается в Кувейт и Саудовскую Аравию), Северная Африка (Ливия нападает на Египет), Дальний Восток (подавление восстания мятежных русских), Молдавия (вторжение Украины) и Третья Мировая Война. Кампании отличаются не только сценариями, но и по уровню сложности. К примеру, миссии на

Ближнем Востоке несколько проще, чем Европейские. Интересен подход разработчиков к построению кампании. Успех ваших боевых действий будет серьезно влиять на последующие сражения. Если в течении нескольких миссий вы будете терпеть серьезные поражения, то в будущем характер операций будет приобретать все более и более оборонительный характер. И наоборот — ваши успехи необыкновенно воодушевляют коллег, что позволяет американским войскам перейти в решительное наступление.

Перейдем к рассмотрению собственно миссий. В начале каждой кампании предстоит укомплектовать личный состав вашего отряда. В вашем распоряжении — шестнадцать человек: по четыре на каждый танк (командир, водитель, стрелок и заряжающий). В ходе игры танкисты набираются опыта, что, разумеется, сказывается на их общей эффективности в бою. Кроме того, особо отличившиеся могут быть награждены орденами и медалями. Как уже было сказано ранее, вы управляете взводом из четырех танков, причем один танк является командным, и из него можно отдавать приказания остальным участникам операции. Вы можете перемещаться в любой танк и управлять им самостоятельно или же отдавать конкретные приказы отдельным танкистам. В условиях современного боя одними танками не обойдешься, поэтому вам придется постоянно сотрудничать с подразделениями других родов войск: отрядами пехоты, вертолетами, артиллерией и авиацией.

Во время сражения не забывайте обращаться к карте. В этом режиме вы можете управлять перемещениями других машин, осуществлять целеуказании и указывать точки для высадки подкрепления.

Искусство побеждать

В вашем распоряжении четыре вида снарядов: HEAT, Sabot, MPAT и STAFF. В бою экипажи в первую очередь расходуют самые мощные и малочисленные STAFF — что поделаешь, по даным статистики, в реальном бою танкисты действуют именно таким образом. По сути, такой расклад может крайне плачевно сказаться на ходе операции. Потратив драгоценные снаряды на второстепенные цели, танк остается беззащитным против более опасных врагов. В случае возникновения подобной ситуации наиболее приемлемым решением будет остановить огонь ваших танков и взять контроль над пушками в свои руки. Хотя сам искусственный интеллект M1 Tank Platoon не вызывает серьезных оговорок. Это и неудивительно — создатели игры прочли огромное количество материалов по теории военного дела.

Мобильность группы — ключ к успешному завершению миссии. Старайтесь вести танки так, чтобы передняя часть танка «смотрела» на врага, ведь именно передняя часть Abrams является наименее уязвимой. Не рекомендуется делать резкие торможения. Если в быстро движущейся группе ваш танк вдруг резко затормозит, то остальные машины взвода по инерции проедут вперед, а затем попытаются вернуться на прежние позиции, поворачиваясь слабо защищенной кормовой частью к врагу.

Используйте рельеф местности для маневрирования. Высокие поверхности дают лучший обзор местности, но одновременно делают вас более уязвимым для атаки. Используйте холмы для прикрытия одного из флангов вашего взвода, а низины — для быстрого и скрытного перемещения по вражеской территории.

Берегите пехоту. Плохо защищенная и медлительная, она очень хорошо вооружена и может в самый ответственный момент ударить по противнику градом ракет. Пехоту лучше всего использовать для окончательной очистки захваченных городов и поселков.

Не забывайте о пулемете пятидесятого колибра, установленном на вашем танке. Это оружие смертельно опасно для легко бронированных машин противника. Пулемет и пушку можно использовать как по отдельности, так и одновременно — при этом разрушительный эффект усиливается вдвое.

Не забывайте о поддержке с воздуха. Самолеты A-10 (Warthogs) и AV-8B (Harrier Jump Jets) могут обрушить на неприятеля ракетно-бомбовые удары, способные уничтожить важные огневые позиции. Остерегайтесь применения авиационной поддержки вблизи позиций вашего взвода, иначе есть вероятность, что часть бомб ляжет прямо на ваши танки.

Несколько слов о графике

При наличии 3D-акселератора графический движок M1 Tank Platoon 2 смотрится неплохо. А вот без ускорителя графика откровенно убога — особенно слабо проработана земная поверхность. Кроме того, не имея ускорителя, придется обзавестись мощным процессором, потому что во время баталий на больших пространствах машина класса Pentium 150 отчаянно тормозит. Модели боевой техники сделаны достаточно красиво, с большим количеством мелких деталей. При поражении машины снарядами видны разлетающиеся в разные стороны осколки. Подбитые танки эффектно дымятся, грустно свесив вниз длинные дула пушек.

Подводя итоги

Десять лет безусловно не прошли даром: игра стала значительно интересней и разнообразней. M1 Tank Platoon 2, конечно, проигрывает тому же Armored Fist 2 от Novalogic в плане графики, но несомненно обходит его с точки зрения реализма. Не стоит забывать, что это не только симулятор танка: M1A2 — это симулятор современной интенсивной войны, который способен по-настоящему увлечь поклонников жанра.

Nuno

High Heat Baseball

Жанр: Спортивный симулятор
Издатель\ Разработчик: 3DO Studios
Системные требования: Pentium 133, 32 Mb RAM
Рекомендуется: Pentium 166+, 3Dfx
Multiplayer: два игрока за одним компьютером
Windows 95

Скажем прямо, High Heat Baseball — игра странноватая. При наличии устаревшей графики и половинчатой лицензии, творение 3DO, тем не менее, вполне привлекательно и играбельно. Впрочем, случается и не такое.

High Heat Baseball – игрушка аркадная. Это заметно с первого взгляда. Даже несмотря на присутствующие тут разного рода характеристики и схемы, сразу вычисляешь в ней упрощенную реализацию бейсбола. Сей факт, впрочем, ничуть не вредит новому произведению. Оно хорошо именно в таком виде, каким мы его видим. Вам достаточно будет выучить несложные правила бейсбола, немного потренироваться и вы станете вполне сносным игроком, разумеется, на начальных уровнях сложности.

Отсутствие лицензии MLB, если рассматривать этот факт через призму российских требований к бейсболу, — пустяк. Хотя, как было сказано выше, лицензия присутствует, так скажем, наполовину. То есть игроки реальные, а вот названия у команд — вымышленные. Впрочем, это не столь важно. Какая разница для неамериканца – играть за New York просто или же за New York Mets? Вот и я о том же.

Перебираемся к другой проблеме. Графической. Здесь два недочета – плоские игроки и непропорциональные размеры спортсменов и трибун. Но если на первый недостаток глаза еще можно закрыть, мотивируя это тем, что прорисовка фигур

неплохая и количество фаз движений игроков велико. Ну, а второй минус не настолько очевиден, чтобы бросаться в глаза.

Ну, а если добавить к общему портрету качественного комментатора, хоршие звуковые эффекты, несравненно больший, по сравнению с тем же Hardball 6, fps, приятные текстуры трехмерных обьектов? Да еще вспомнить отсутствие такой ненужной в бейсбольных симуляторах, применительно к отечественным игрокам, усложненности и высокой реалистичности. Получим вполне сносную игру, которая должна помочь вам справиться с освоением столь необычного вида спорта, как бейсбол.

Леонтий Тютелев

Рейтинг: ★★★★★★☆☆☆☆

Hardball 6

Жанр: Спортивный симулятор
Издатель\ Разработчик: Accolade
Системные требования: Pentium 90, 16 Mb RAM
Рекомендуется: Pentium 133+, 32 Mb RAM, 3Dfx
Multiplayer: Serial Connection, TCP\IP, IPX, Модем
Windows 95

Успех спортивной игры, в отличие от игр остальных жанров, зачастую зависит от сроков выхода. Сроки эти определяются временем начала наиболее значимых в мире чемпионатов по тому или иному виду спорта. К примеру, баскетбол с хоккеем появляются ближе к середине осени, предвосхищая скорое начало регулярных чемпионатов NBA и NHL. Футбол же менее привязан к какому-либо первенству, а поэтому симуляторы соккера с завидным постоянством выходят в течение целого года. Время бейсбола – лето. Вот почему не стоит удивляться неожиданному наплыву игрушек, посвященных этому малоизвестному в России виду спорта.

Компания Accolade известна как один из родоначальников виртуального бейсбола. Название проекта подтверждает данный факт – это уже шестая игра из серии Hardball. Разумеется, технологический прогресс сказался и на этом произведении. Однако, дабы не растекаться мыслью по древу, а помочь вам составить исчерпывающее представление о Hardball 6, вкратце перечислим основные достоинства нового творения Accolade.

Разумеется, сначала стоит сказать несколько слов о графике. Трехмерные стадионы и полигонные игроки, движения которых созданы с помощью технологии Motion Capture (благодаря которой арсенал движений бейсболистов стал необычайно широк) – таковы характерные особенности проекта. Как следствие, внедрена поддержка всех Direct3D-совместимых ускорителей.

Далее, стоит отметить покупку лицензии Major League Baseball – главной бейсбольной лиги США. Это новшество гарантирует нам реальные команды (названия которых и логотипы можно менять), настоящих игроков с полной статистикой и характеристиками, взятые из жизни модели стадионов лиги. А для истинных почитателей данного вида спорта создана команда All-Time, целиком и полностью состоящая из легенд американского бейсбола.

К разряду революционных новшеств, можно отнести постепенное возрастание умений спортсмена пропорционально времени, проведенному на поле (элемент РПГ?). Если эта тенденция найдет отклик и у других разработчиков спортивных игрушек, то мы вправе будем рассчитывать на появление некоторой новизны в устоявшемся жанре спортивных симуляторов.

Вполне качественно выполнены звуковые эффекты. Оцифрованные звуки реального матча – а что еще нужно хорошей спортивной игре?

Ну, а если говорить о Hardball 6 в целом, то надо будет заметить, что произведение это является серьезным и далеко не аркадным симулятором, предназначенным для людей, знающих толк в бейсболе. Вполне вероятно, что творение Accolade – единственный конкурент Triple Play 99 от EA Sports.

Леонтий Тютелев

Рейтинг: ★★★★★★★☆☆☆

RPG
•
ADVENTURE

Колонка редактора

"Но что же тут сложного – всего лишь аппроксимация второй производной"!
Преподаватель

О том, что было, есть и не будет есть

Примите мои поздравления, господа. Жанры, вызывающие у меня учащенное сердцебиение, наконец-то вышли из кризиса. РАНО еще хоронить ролевые игры и квесты. Не исчерпали все-таки разработчики фантазию, не все талантливые программисты перебежали в лагерь RTS и 3D Action. Особо приятно, что активно к написанию приключенческих игр и RPG подключились и российские авторы. Чего стоят "Гэг", "Братья пилоты" и "Аллоды". Про "Аллоды" вообще хочется очень долго говорить – такого плана игры, гармонично сочетающие в себе тактические элементы и романтику приключений, просто обречены на успех и достойное место в Top 100 (поддержим же наших – голосуем все!). Издана Might and Magic VI, на носу Baldur's Gate, полным ходом идет работа над Fallout 2.

Стали появляться кое-какие интересные наработки и у новых, совсем молодых, авторских коллективов – читайте статью про Magic Force. У меня также припасено для вас несколько интересных сюрпризов по LMK, Revenant'у и Swords&Sorcery, которые, как обещают разработчики, должны изрядно нас порадовать.

Кроме того, я надеюсь, что смогу удовлетворить ваше любопытство, рассказывая о еще только намечающихся проектах, подробно освещая уже вышедшие игры, ну и, разумеется, обязуюсь достаточно регулярно "обсолюшивать" самые интересные квесты и RPG'ешки.

Если у вас появятся какие-либо вопросы или предложения по содержанию раздела, – пишите письма мне (megakill@ilm.net) или Василию Иванову (gurubram@ilm.net), а также звоните по известным вам телефонам.

С наилучшими пожеланиями,
Николай Барышников

Magic Force

Жанр: RPG
Издатель: Human Soft
Разработчик: Human Soft
Дата выхода: май–июнь 1998
Windows 95

Нам всем уже не привыкать к онлайновым RPG, огромные многопользовательские миры прочно вошли в нашу жизнь. И чем дальше, тем все более совершенные и интересные игры стали появляться на рынке. Мы постепенно начинаем отказываться от незатейливых текстовых MUD'ов и, широко раскинув руки, летим в объятья новых графических монстров типа Ultima Online. Но до сих пор даже самая продуманная и протестированная система нередко вызывала нарекания пользователей. И вот, во время поиска информации для раздела, мне встретилась игра, которая обещает быть максимально близкой к утопической идее идеальной RPG.

И сказка станет былью

Итак, фирма Human Soft разрабатывает совершенно новую ролевую игру. Ее концепция заключается в создании максимально разумных NPC. Все мы уже давно устали от дубиноголовых монстров, тупо ломящихся через расставленные ловушки и реки пламени. Изюминка ролевой игры должна заключаться в том, что игроку придется бороться с врагами, эффективно использующими свои навыки и преимущества, умеющими повести себя в некоторый момент совершенно неожиданным образом. Особенности Magic Force:

– поддерживает как пошаговый режим, так и режим реального времени;

– сражения и ролевые аспекты одинаково важны;

– бои могут проходить в стратегическом режиме;

– любое ваше действие или решение вызовет адекватную реакцию со стороны окружающих;

– *разумные* враги, наделенные психологическими качествами.

В основу игры также положена следующая теория: игрок может делать все, что ему взбредет в голову, за исключением некоторых ограничений, налагаемых рамками системы. Поэтому при разрешении какой-либо задачи перед вами не возникнет выбор из ограниченного числа возможных акций. Все будет зависеть только от вашего воображения. Приведу такой пример:

Представьте себе, что перед воротами города стоит группа персонажей. Ворота охраняет стражник, который требует пропуск. В обычных ролевых играх у вас был бы следующий выбор: показать пропуск, напасть на стражника или уйти. К сожалению, такой набор вряд ли удовлетворит большинство игроков. При выборе любого из вариантов последующие действия будут более чем тривиальны. Либо вы пройдете в город, предъявив пропуск, либо солдат поднимет по тревоге весь гарнизон.

Все, что вам скажет стражник в Magic Force, так это то, что вам нужен пропуск. После этого вы сами будете решать, как дальше поступить. Вы, например, можете подкупить охранника, подружиться с ним, околдовать его каким-либо заклятьем, стать невидимым и пройти мимо него или переодеться в форму охранника и прикинуться "своим". Другой альтернативой может стать заклинание, которое заставит его окаменеть, тем самым не позволив ему поднять тревогу. Или же, на худой конец, отвлеките его чем-нибудь, и проникните в город при помощи данной уловки. И похожих решений может быть бесконечное множество, даже в такой простейшей си-

туации.

В современных ролевых играх алгоритм программирования персонажей, управляемых компьютером выглядит так: Действие — Программа персонажа — Ответное действие.

В данном примере стражник запрограммирован на две реакции — впустить по предъявлению пропуска, защищаться при нападении. Все остальные ваши действия будут попросту проигнорированы.

В Magic Force стражник будет запрограммирован совсем иначе. "Если ты увидишь незнакомого тебе персонажа, который хочет войти, останови его. Потребуй предъявить пропуск. При агрессивной реакции зови подмогу и нападай" — вот примерный алгоритм его действий. Или же в виде структурной схемы это выглядит так: Действие — Вариационное поле — Программа персонажа — Ответное действие.

Стражник отвечает не на конкретный поступок, а на состояние вариационного поля. Причем совокупность нескольких последовательных акций может вызвать некоторую реакцию со стороны охранника. Представьте себе, что вы едете в автобусе, и кто-то наступил вам на ногу. Вы, скорее всего, проигнорируете это. Если вас заденут по лицу и толкнут локтем, вы тоже не полезете в драку, но когда все эти действия будут произведены над вами последовательно... только хладнокровный человек не проявит недовольства. Данный пример показывает, что в Magic Force игроку предоставляется большая степень свободы, все более приближающая игру к объективной реальности.

Физика — мать наук

Девизом описываемой ролевой игры может стать фраза: "Все, что угодно, когда угодно и где угодно". Другими словами, ваши действия окажут влияние на все окружающие предметы. Это достигается за счет нового "умного" движка, являющегося душой и сердцем любой программы. Данный движок способен отличать некорректные или бессмысленные действия (наложение заклятья открывающего двери на бармена) и транслировать все остальные воздействия на окружающую среду (замораживающее заклинание ранит человека и превращает воду в лед). При этом все ваши акции окажут еще и косвенное влияние на многое другое. Например, кто-нибудь мог увидеть какое-либо действие, предпринятое вами, а затем рассказать другому и т.д.

Если вы убьете кого-либо днем посреди улицы, об этом узнают все, но если это произойдет ночью в темном закоулке, свидетели вряд ли найдутся.

Практически ни один поступок не останется не отслеженным. Как вы будете себя вести, такое же отношение со стороны остальных и ожидайте. Например, у каждого персонажа есть определенный показатель "дружелюбности", постоянно меняющийся, в зависимости от ситуации. Естественно, при нападении этот показатель будет понижаться, а при вручении подарков или денежных сумм — повышаться. Более того, если вы каким-нибудь образом навредите друзьям данного персонажа — ждите негативную реакцию и с его стороны; и наоборот, если вы убьете его злейшего врага, он наверняка окажется в более дружелюбном расположении духа.

Игровой движок способен учитывать также и некоторые другие немаловажные психологические факторы. Ленивый охранник не станет выяснять причину шума, возникшего где-то в вдалеке, а жадный, скорее всего, не откажется от взятки. Для улучшения игрового механизма, компания Human Soft разрабатывает специальные алгоритмы, позволяющие реализовать стратегические элементы ролевой игры. Например, во время драки с бандой орков, их лидер будет стараться выработать план боя, позволяющий извлечь максимальную выгоду из диспозиции, сильных и слабых сторон сражающихся. Приказы командира будут выполняться солдатами, находящимися в его подчинении, в соответствии с их характеристиками, навыками и моральным состоянием. В случае потери командира, орки могут впасть в панику и разбежаться или же продолжат бой уже без каких-либо тактических приемов.

Послесловие

На сегодняшний момент Magic Force готова уже где-то на восемьдесят процентов и входит в период тщательного тестирования. И если авторы не лукавят, если в любой ситуации можно будет повести себя нестандартно и добиться при этом нормальной реакции со стороны окружающих персонажей или монстров, то нас ждет масса приятных часов, проведенных за игрой. Не откажу себе в удовольствии воспользоваться стандартным для раздела Preview клише: "Будем надеяться что...".

Николай Барышников

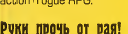
HEXPLORE

Жанр	Action+RPG
Издатель	Infogrames
Разработчик	Infogrames
Дата выхода	май 1998
	Windows 95

"Бей сильно, бей быстро, бей часто"!
Адмирал Вильям Ф. Халси

Hexplore должна была основываться на системе настольной ролевой игры Gauntlet, но компания Infogrames что – то не поделила с ее авторами и не получила лицензию на использование этой игровой вселенной. Поэтому разработчикам пришлось отказаться от некоторых идей и переделать многие элементы по – своему. Тем не менее, игра получилась весьма неплохой, чем – то напоминающей имевшую ошеломляющий успех Diablo. В Hexplore используются тот же изометрический вид и псевдотрехмерная карта. Главными отличиями являются: графический движок (герои, их противники и NPC сделаны в воксельной графике) и возможность одновременного управления несколькими (до четырех) персонажами. Карта не накладывается в виде полупрозрачной кальки, появляясь на более привычном, отдельном экране. Кстати на карте содержится информация о текущем уровне: сколько сундуков с сокровищами и секретных комнат найдено, а сколько нет. Звуковое оформление выполнено тоже очень симпатично. Часть врагов издает прямо таки радостные вопли, предвкушая кровавую схватку, другие утробно рычат, стараясь сыграть на нервах.

Выглядит Hexplore очень привлекательно и вполне способна стать достойной продолжательницей славных традиций жанра action+rogue RPG.



Руки прочь от рая!

В тысячном году до рождества Христова секретное братство темных волшебников двинулось на поиски старинного манускрипта под названием "Book of Hexplore". В этой книге можно найти ответ на многие вопросы, с незапамятных времен волновавших человека. Древний манускрипт содержит в себе точное описание дороги, ведущей в сады Эдема, источник Божественных Знаний. Предвидя опасность, четыре отважных путешественника решают спасти драгоценный предмет, вырвать его из рук злых волшебников. Так начиналась битва за Эдем...

Спасать райские кущи вызвались следующие смельчаки: приключенец (adventurer), воин (warrior), лучник (archer) и волшебник (sorcerer). Каждый из них обладает уникальными возможностями и набором оружия, может выполнять определенные действия.

Приключенец: ваш первый и главный персонаж. Он представляет собой нечто среднее между бойцом, варваром и вором. Основное оружие – катана, может швырять в противника мешочки с порохом. Защищен не хуже воина, да и, в общем, – самый сбалансированный персонаж в игре. Разбирается во всевозможной технике и механизмах, способен отключать ловушки.

Воин: человек, который способен одним ударом положить большую часть монстров. Обладает большим, чем все остальные, количеством хитов. Кроме доспехов и оружия ближнего боя может использовать метательные топоры. Он единственный, кто легко справится с передвижением особо тяжелых предметов, переключением некоторых рубильников.

Лучник: По количеству хитпойнтов и умению сражаться с врагом лицом к лицу уступает всем остальным, его стихия – дистанция. Лук и бола с отравленными шипами выкопают могилу многим монстрам еще до того, как они успеют пройти и половину пути до ваших героев. В крайнем случае способен отбиться от настырных врагов и кинжалом. Легко протискивается сквозь узкие проходы, благодаря чему имеет доступ к недоступным для остальных героев секретным комнатам.

Волшебник: Опасен как на расстоянии, так и вблизи. Подбегающих недругов легко поджаривает убойными заклятиями, а в ближнем бою вызывает молнию из посоха. Не может похвастаться хорошими доспехами и крепким здоровьем. Он единственный, кто обладает возможностью использовать магические предметы и артефакты.

У каждого персонажа есть восемь видов оружия, доспехов или заклинаний (у волшебника). Предметы, принадлежащие кому – то одному из них, не смогут использовать другие. Хотя любой ваш герой способен их подбирать, переносить и передавать другим. Существует также целый набор общедоступного имущества: пузырьки, восстанавливающие здоровье, увеличивающие силу удара и другие, обладающие не менее полезными свойствами. А также деньги, ключи, разнообразные специальные "квестовые" пожитки.

Нелегкая задача по спасению рая заставит вас пройти через десять уровней, занимающих двести карт. Ваш путь будет проходить по многим регионам: от заснеженных северных равнин, до зыбучих песков тропических пустынь. Кроме "беззаботного" путешествия под

открытым небом, необходимо будет также исследовать встречающиеся вам на дороге мрачные подземелья, пещеры, полные тайн. И везде вас будут поджидать многочисленные опасности, коварные ловушки, беспомощные NPC, умоляющие о помощи, ну и, естественно, "комитеты по встрече", состоящие из дюжин голодных монстров, питающихся исключительно приключенцами.

Жизнь и смерть героя

Как и в любой ролевой игре, персонажи не статичны в своем развитии. Из поверженных оппонентов кроме боеприпасов, нового оружия и доспехов часто выскакивают мерцающие бело-голубые звезды. Эти звездочки и есть опыт, так называемый "experience bonus". Каждая такая звезда не только пополнит общий запас опытности персонажа, но и увеличит убойную силу всех доступных ему видов вооружения. При наличии определенного количества опыта (синий столбик должен быть заполнен доверху) персонаж получает новый уровень, приобретение которого удваивает количество хитпойнтов.

Разработчики отнеслись к вопросу смерти героев с чувством юмора. Если, не дай бог, кого-нибудь из ваших подопечных вынесут из очередной стычки на щите, он превратится в фантома. Вы сможете контролировать этот фантом точно также, как и нормального героя, только он не сможет больше драться, подбирать и использовать предметы. Разумеется, и убить его тоже никто не сможет. У новоявленного фантома теперь два пути: послужить отличным разведчиком — открыть невидимые участки карты, найти скопления врагов; или же вновь превратиться в живого человека из плоти и крови, встав на специальную "оживляющую" плиту. Поэтому проиграть практически невозможно — потерять сразу всех своих бойцов в одной стычке, — все равно что совершить поступок из серии "нарочно не придумаешь". А если выжил хотя бы кто — то один, тащите фантомов на ближайшую плиту, благо их на карте не так уж и мало. После воскрешения ваши герои будут иметь не более трети от общего запаса хитпойнтов, поэтому придется их лечить. Последнюю процедуру можно осуществить, испив водички из магического колодца или распечатав емкость с красным напитком (не "Хванчкара").

Опорно — двигательный аппарат

Управление осуществляется в основном при помощи мышки, хотя некоторые процедуры контролируются и при помощи клавиатуры (скроллинг экрана, вызов карты и меню). Самым необычным и приятным явилось появление режима вращения камеры. Теперь на поле брани можно взглянуть под любым углом. Кстати, для обнаружения многочисленных секретных комнат и сундуков нужно будет как следует повращать камеру. Часто многие полезные предметы скрываются за деревьями, мебелью или другими препятствиями.

Персонажи могут не только ходить, но также красться и бегать. Зачем нужно первое, пока еще не совсем понятно, а вот второй режим поможет избежать многих ловушек или просто быстро добраться до нужного места. Но, как говорится, дурная голова ногам покоя не дает, поэтому бывает гораздо проще найти телепортатор (иногда хорошо спрятанный), чем потратить десять минут на путешествие назад. На телепортаторы разработчики не поскупились, расположив их в начале и конце каждого уровня, из — за чего возвращение к давно пройденному "фонтану здоровья" будет делом пары секунд.

Ненаглядные легионы

Ох, как было бы скучно без вас, мои ненаглядные. Кто еще может предоставить столь уникальные возможности по увеличению характеристик, кто еще, мои родные, может поделиться таким количеством полезных предметов и оружия. Конечно, я имею в виду орков, гоблинов, нежить и всех остальных монстров. Даже в демонстрационной версии игры их предостаточно. Некоторые, сломя голову, несутся в бой, другие — прикрываясь своими более глупыми собратьями, обстреливают вас издали. Иногда встречаются целые машины, специализирующиеся на штамповке врагов. И пока такой аппарат работает, спокойной жизни у вас не будет. Если навести курсор мыши на любого оппонента, над ним появится строка, содержащая его имя и количество хитпойнтов, а ведь информация — тоже оружие. В конце каждого уровня придется сразиться с боссом — магом из темного братства. Впечатлений от первого же такого волшебника — масса. Он пользуется весьма убойными заклинаниями, а его здоровье наведет тоску на кого угодно (десять тысяч хитпоинтов), если учесть, что у вашего самого сильного воина на момент встречи с ним будет семьсот. На пути к волшебникам из темного братства вас будут подстерегать многочисленные ловушки: головы, плюющиеся огнем, стрелы, вылетающие из стен, камни, сметающие все на своем пути. Пройти их можно двумя способами: ломиться напролом сквозь шквальный огонь скрытых в стенах арбалетов и поджаривать своих бойцов на пролетающих мимо огненных сгустках; или же искать хорошо запрятанные деактиваторы, в определенной последовательности переключать рубильники и класть грузы на прижимные плиты.

Завтра лучше, чем сегодня?

Что ж, на мой субъективный взгляд, Hexplore представляет несомненный интерес для поклонников ролевых игр. Вполне возможно, она подсластит горькую пилюлю ожидания Diablo 2, а быть может, и сама станет хитом. Задатки для этого есть, и очень неплохие. Планируется и создание серверов по аналогу Battle.net, способных поддерживать до четырех игроков одновременно. А четверо играющих, каждый из которых управляет четырьмя персонажами одновременно — очень заманчивая перспектива. В общем, нам остается только ждать выхода полной версии и надеяться на то, что и остальные девять обещанных авторами уровней будут не менее увлекательными, чем представленный в демоверсии первый.

Николай Барышников

DungeonCraft

Жанр	RPG
Разработчик	GameSpring
Издатель	не объявлен
Срок выхода	4-й квартал 1998 года
	Windows 95

Собственно, можно было бы в строке жанр поставить и action+RPG, но это будет не совсем верно. Ведь этим обидным словосочетанием можно и орденоносный EOB обозвать, и столь же легендарную Ultima Underworld. Так что давайте обойдемся без этих "наклеек", и будем говорить о простой и понятной каждому ролевой игре.

А что хочется сказать про ролевые игры вообще? Да то, что в последнее время у разработчиков начинается явная тяга к виду сверху. Так сказать, к top-down. Примером могут послужить и наши Аллоды, хотя к RPG у них меньше отношения, чем у проекта молодой команды GameSpring. Их DungeonCraft вряд ли скажет новое слово в жанре, но явно имеет шансы на то, чтобы занять достойное место в длинном ряду середняков.

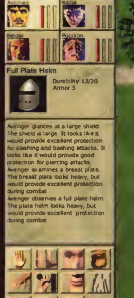
Общая теория подземельства

Ну, конечно, совсем без Action в DungeonCraft не обошлось. Да и как можно без него обойтись, когда речь идет об игре в режиме реального времени? Но количество его обещается вполне умеренное, ввторы намереваются максимально отойти от стиля Diablo в сторону канонических RPG.

На сегодняшний день в основном известны технические подробности. И ничего о сюжете, игровой системе и магии. Правда, уже выяснено, что будет партия из 4 человек (а может, и не человек — про расы опять же, молчок-с...), причем доступны будут 4 классических класса: воин, вор, жрец и маг.

Поскольку модуль генерации персонажа GameSpring'ом торжественно обещан, можно попробовать создать команду из четырех воинов или из любых других приглянувшихся вам особей. Хотя авторы предупреждают — каждый персонаж обязательно потребуется для прохождения. То есть нам тонко намекают, что все классы идеально сбалансированы и нужны. Радостные, конечно, намеки, но после десятков AD&D'шек, в которых воры в основной команде не были нужны в принципе, верится в это с трудом.

Пока из "общечеловеческой" информации об игре, доступны только сведения об игровом мире. Этот самый мир включает в себя город, земли вокруг и четыре подземелья. Не сильно-то и густо, учитывая, что всего в игре планируется 30 карт.



Основы организации монстрогеноцида

Ну, тут все решено достаточно традиционно. Как водится — идите вниз, и бейте там все, что шевелится. Не шевелится — растолкайте и убейте. Авторы заранее обещают очень продвинутый интеллект как монстров, твк и ваших подопечных. Однако, при пристальном рассмотрении, легко понять, что все эти разговоры о новаторском AI ничего не стоят. Это давно уже является минимвльным требованием для самой простенькой RTS. Правда, судя по всему, такого крена в сторону стратегий реального времени, как в Аллодах, не будет.

Ну, если все же кому-то интересно, что это за особенности интеллекта, то пожалуйста. Герою можно приказать атаковать монстра, и он будет это делать до самой смерти. Чьей — смотря по обстоятельствам. Если у героя лук или праща, то он (умница!) будет атаковать врага издалека. Наконец, персонаж можно поставить охранять что-нибудь. И он (вот ведь молодец!) будет стоять и охранять!

Здорово, а? Новинка ведь, не так ли? Нет, все-таки как люблю я эти превьюшные обещания...

Правдв, при всем при том намечается одна любопытная деталь. Можно будет сколько душе угодно разделять партию и раскидывать всех своих подопечных по всему, что ни есть, игровому миру. Скажем, вор может пойти в город продавать награбленное, маг — остаться у входа в лабиринт, учить заклинания, в воин со жрецом заняться убиением безвинных монстриков. Вот это — действительно здорово, это мы "всеми ногами за"! С точки зрения интерфейса проблем не намечается. Управление кажется достаточно удобным и логичным. К тому же, планируется интересная новинка, которую в GameSpring обозвали как scene window — "окно сцены". Яркий пример — когда герою дана команда поиска в некоей комнате, появляется особое окно со статичным видом этой самой комнаты от первого лица. И вот здесь вам предстоит орудовать мышью в попытке нвйти какой-нибудь очередной артефакт. В общем-то, это не столь и эпохальная находка, но крайне занимательная.

Технология выделки подземелья

С видом сверху особенно ведь не разгуляешься, правда? Хотя и тут есть простор для творчества — например, планируется, что видны будут все фасады стен (а то ведь правда, южная часто видна лишь с изнанки). В DungeonCraft используется графика 800*600, все персонажи (и монстры, и NPC) будут ВЫГЛЯДЕТЬ трехмерными (на самом делв, используется очень качественный 2D механизм). Отрадно, что все детали тувлета — броня, щиты шлемы и прочее (на героя можно нацепить аж до семи единиц доспехов) можно будет разглядеть невооруженным взглядом. Лабиринты и город рендерированы (нвд зданиями будут пропадать крыши при заходе туда члена партии (с 1917 года :)), объекты будут отбрасывать тени.

Впрочем, последнее заявление настораживвет. Ведь в большинстве лабиринтов темно — хоть глаз выколи. Соответственно, придется либо факел зажигать, либо магию применять — неважно что, причем делать зто сможет каждый герой. Ну и справиться ли программа с real-time lighting и обсчетом теней? При том, что полностью двумерный движок, естественно, никак на 3Dfx не реагирует.

Между прочим, при этом авторы гарантируют отсутствие пауз, во время которых игрок будет созерцать милую сердцу каждого надпись "Loading..." Причем даже на минимальной конфигурации. Что сказать — не верю! Кстати, о выделке подземелий. Имеется ведь редактор уровней, который будет выпущен отдельно сразу после игры. Так что сие нехитрое дело может, при желании, быть освоено многими.

Что имеем в итоге? По-моему, хороший проект. Тем более странно, что до сих пор ни один издатель не обратил на него внимания. Конечно, это не новаторский суперхит, но ведь такие игры были всегда. Стабильной и заслуженной популярностью пользовались некогда серии The Bard's Tale и Magic Candle — безусловно вторичные (по отношению к Wizardry и Ultima соответственно), но *добротно сделанные* продукты. Новая волна RPG уже обзавелась своими хитами и своим "вторым зшелоном".

Пришла пора и среднвго класса. Кстати, учитывая малые системные требования DungeonCraft'в — 100-й Pentium, 16 Mb RAM и 2 мега видеопамяти — можно ожидать весьма большой популярности этой игры, особенно в России. Единственный минус (по сегодняшней моде) — отсутствие multiplayer'а, будет исправлен во второй версии.

Андрей Алаев

Dragonflight

Жанр	RPG
Разработчик	Grolier Interactive
Издатель	Grolier Interactive
Срок выхода	Конец 1998 года
	Windows

В последнее время все чаще новые ролевые игры создаются по мотивам известных произведений жанра "фэнтези". Ранее такие проекты появлялись нечасто. Многочисленные игры SSI не в счет — они делались скорее параллельно с литературой по уже созданным игровым же (хотя и настольным) мирам. А из настоящих адаптаций на ум приходят разве что достаточно спорные (в плане успеха) Lord of the Rings и Conan the Cimmerian, да сверхудачный Betrayal at Krondor.

Ныне же полным ходом идет перенос на PC двух самых коммерчески удачных сериалов в современной фэнтези: Wheel of Time Роберта Джордана и Dragonriders of Перн Энн МакКефри.

Мир романов зтого сериала называется Перн, и драконы в нем играют немалую роль. Ну, в общем, зто довольно обычная фантазийная вселенная, коих поклонники RPG перевидали уже немало. Между прочим, в планах разработчиков еще много проектов, связанных с воплощением Пврна в виртуальной форме, в том числе и онлайновые RPG. А Dragonflight — только первая игра, название которой (как ни странно :)) совпадает с названием первого романа МакКефри о Перне.

Разумеется, учитывая последние технические достижения, игра будет полностью трехмерна. Камера будет сама выбирать наиболее достойный угол обзора, на что бы вы не взглянули — на красочную церемонию или на не менее (а то и более) красочный полет дракона в пернских небесах. Впрочем, контроль над камерой можно будет взять и в свои руки.

Визуальному совершенству игры авторы уделяют особенное внимание — они хотят, чтобы хорошо известный поклонникам мир, не разочвровал их, появившись на зкранах мониторов. Над каждым интерьером работают крайне тщательно, при всяческой поддержке и помощи со стороны самой Энн.

Возможно, зто принесет свои плоды — всем известно, что успех Крондора был во многом обусловлен участием Раймонда Фейста в данной разработке.

Судя по всему, генерация персонажей будет отсутствовать — так, в общем-то, принято в RPG по мотивам книг. Зато развитию героя обещают уделить особое внимание, что может означать наличие в игре развернутой и подробной системы атрибутов и навыков. Хорошо бы эти светлые ожидания оправдались. Кстати, взамен генерации (ну нет ее, ну и ладно), нам все же гарантируют выбор главного героя из, надо думать, нескольких альтернатив. Отрадно, однако!

Еще одним плюсом можно назвать большой объем странствий и путешествий, нвмеченный в Dragonflight. Зато о другом элементе любой RPG — модуле сражений — неизвестно практически ничего. То есть сказано, что он есть, и что он будет интерактивным (вх, как удивитвльно!) — и все.

А подвздя итоги... Это любопытный проект. В принципе, неизвестно, смогут ли разработчики сделать Dragonflight интересным не только фзнам Энн МакКерфри. Но с другой стороны, на зто пока ничто не указывает. Если ИГРА будет хорошей, то любой человек в нее с удовольствием сыграет, неважно — читал он книгу или нет. И будем надеяться, что таких, в конечном счете, окажется много.

Андрей Алаев

Shadows of Reality
BlackOps in the year 2087

Жанр: online RPG
Разработчик: SplitMind
Издатель: не сыскался
Дата выхода: ох, нескоро...
Windows 95

Shadows of Reality принадлежит к жанру популярных ныне онлайновых RPG, насладиться которыми могут, к сожалению, лишь немногие из наших соотечественников :(. Впрочем, до выхода этой многообещающей игры еще много времени. Может быть, за год сетевое сообщество России вырастет до миллионов, качество телефонных линий несказанно улучшится, а курс рубля к доллару будет 1/1... Думаете, не будет? Да я тоже так не думаю. До светлого будущего нам еще далековато... Но я отвлекся.

SoR – проект весьма амбициозный. Игра делается на основе небезызвестного DirectEngine, права на который Monolith не так давно целиком выкупила у Microsoft, в честь чего движок теперь называется LithTech. Наитрехмернейший DirectEngine используется для создания игровой вселенной в стиле «киберпанк». Для тех, кто не знает, что такое киберпанк, объясняю.

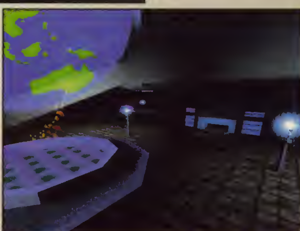
Киберпанк — это не электронный панк в кибернетическом мусорном баке, как можно подумать, а направление в научной фантастике, которое в двух словах можно описать как "мир непосредственно перед апокалипсисом". То есть никакой катастрофы еще не было, но вот-вот будет. Киберпанк – это мрачный урбанистический мир, в котором технология довлеет над человеком примерно так же, как религиозные догмы довлели над ним в средневековье. Все, творящие в стиле киберпанк, стремятся к созданию фантастического, но реалистичного мира, таких, знаете ли, "кибернетических темных веков". Сам по себе киберпанк является литературным жанром, но он также популярен и в кино, и в игровой индустрии. Наиболее известные игры, стилизованные под киберпанк – Blade Runner, G-Police, Adrenix и некоторые другие. В жанре RPG киберпанк также имеет долгую историю, но пересказывать ее сейчас нет смысла. Может быть, потом...

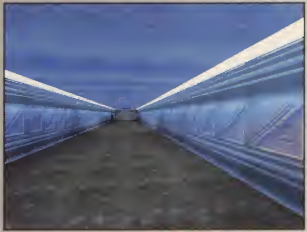
Что интересно в SoR помимо киберпанковости? Уже упоминавшийся движок. Являясь большим его фанатом, не могу не сказать пару хвалебных слов по адресу DirectEngine. Разработчики перепробовали несколько движков, в том числе движки Quake, Quake 2, Unreal'a, но отдали предпочтение LithTech. Сейчас, на основе этого творения Microsoft, Monolith разрабатывает еще, по крайней мере, две игры – Riot: Mobile Armor и Blood 2: The Chosen. И вообще, в дальнейшем следует ожидать много игр на этом движке – он классный и недорогой! :) Разработчики SoR собираются использовать все возможности Glide и Direct3D (этого не было даже в Quake 2), обеспечить возможность переноса игры на другие платформы типа Unix и Mac, продвинутую систему клиент-сервер и еще кучу маленьких программистских радостей при минимальных системных требованиях не выше P166/32. Во как!

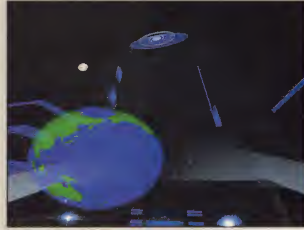
Но, как известно, одного движка недостаточно для того, чтобы создать хорошую игру. Что нам уготовили в качестве сюжета? А вот что.

Действие разворачивается в 2087 году, в мире, где правит корпорация (нет, какой полет фантазии сценариста!).

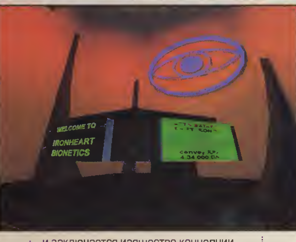
Только сейчас я начинаю понимать подоплеку этих стандартных сюжетов, которые с прямо таки мистической регулярностью появляются в играх. Разработчикам, которые сами являются членами различных корпораций, начальники приказывают нести







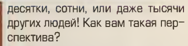
в массы мысль о том, что корпорации будут править человечеством! И готовиться к этому нужно уже сейчас. В этом нет никаких сомнений. По крайней мере, сами корпорации в этом уверены на все сто. Какие шалуны, а?:)



Надежда умирает последней, и мы не будем ставить крест на сюжете только из-за его стандартности, тем более, что он довольно занимателен. В реальном мире, где все из стали и бетона (обычно говорят "стекла и стали", но, видимо, бетон разработчикам симпатичнее) и повсюду провода (21-й век, как никак), люди развлекаются интереснейшим занятием выживанием. Технология, в лице пресловутой корпорации, совсем задавила человеческую индивидуальность, всюду насадила высокотехнологичный тоталитаризм, короче, все плохо. Однако эта же технология создала и возможность на время уйти из этого унылого мира. Это "Grid". Вообще, точный перевод слова "grid" — "решеткв", в лучшем случае "энергетическая система". Не знаю, чем обусловлен такой подбор слов со стороны разработчиков, но речь идет именно о Сети, виртуальном пространстве то бишь. В нем-то и зарыта собака! Grid — царство хакеров, Grid в Net'e! Не поняли? Поподробнее.

Shadows of Reality это RPG. Но не простая, а... Нет, не золотая, а сетевая. Что-то типа Ultima Online. Но в мире SoR, который сам находится в виртуальном пространстве, есть еще свое виртуальное "подпространство", сеть в сети. В "реальном" мире SoR вы можете быть либо человеком внутри системы, (солдатом, клерком, генетиком), либо вне нее, (наемным убийцей). Впрочем, корпорации тоже нужны наемные убийцы, вором, хулиганом, в общем, любой разновидностью бандита. В grid'e же вы можете играть другую роль, так же, как в вашей реальной жизни вы один человек, а в Сети совсем другой. В этом то и заключается изящество концепции,

В Shadows of Reality вы можете подобрать себе занятие по вкусу: сотрудничать или драться с другими игроками и NPC, выполнять квесты или организовать что-то свое. Сейчас еще нельзя сказать что-либо конкретное о классах и атрибутах, но уже сейчас можно с уверенностью утверждать, что самым большим достоинством SoR как онлайновой RPG является его открытая архитектура. Что это значит в данном случае? А то, что при желании вы можете взять встроенный редактор и создать свой Урюпинск 2000, в котором сможете играть с друзьями по локалке (если такая есть) или по Интернет. А может быть, если вы хорошо сделаете свой Урюпинск, он станет частью официального мира SoR, и в нем уже будут жить



десятки, сотни, или даже тысячи других людей! Как вам такая перспектива?

Возможности LithTech таковы, что при желании можно самому создать систему серверов и суперсерверов. Каждый отдельный сервер "содержит" в себе какую-то часть города.

Он отвечает за все незначительные события, которые происходят в «его» части города: поведение NPC, взаимодействие игроков с окружением и остальные мелочи. Суперсервер управляет всем городом и отвечает за более масштабные события: натравливает одну банду на другую, устраивает драки, полицейские облавы и прочее.

Наконец, есть самый-самый главный сервер, который управляет уже целым штатом с несколькими городами и отвечает за погоду, перемещение игроков между населенными пунктами и другие глобальные события.

К уже существующему виртуальному миру можно присоединить неограниченное количество новых территорий, содержащихся на других серверах. Действительно, открытая архитектура.

Несмотря на то, что SoR игра сетевая, разработчики планируют создать набор миссий для одиночной игры.

Shadows of Reality пробудет в разработке еще как минимум год. В конце 98-го планируется начать бета-тестирование, которому разработчики уделяют большое (и вполне заслуженное) внимание.

Что еще сказать? Если разработчики сдержат ВСЕ свои обещания, то Shadows of Reality сможет составить реальную конкуренцию Ultima (той, которая on-line). Но кто из вас, дорогие читатели, сможет назвать игру, в который были бы полностью воплощены все замыслы разработчиков? Так что поживем — увидим...

Plague J. Pestilence

Жанр RPG
Разработчик Silver Lightning Software
Издатель Silver Lightning Software
Дата выхода лето 1998

Сюжет Ancient Evil не претендует на особую оригинальность. Даже, пожалуй, наоборот. Судите сами: в некотором царстве, в некотором государстве жил да был великий (но жестокий) волшебник Аларик. На старости лет он вздумал найти себе пристанище подальше от людей — в старинном склепе Древних, создавших этот мир. Поселившись в мрачном склепе, он затеял там грандиозный ремонт. По его окончании Аларик объявил о том, что заплатит 10000 золотых тому, кто спустится в склеп, раскроет его секрет и вернется обратно. Естественно, многие попробовали, и, разумеется, никто не вернулся. Награда увеличивалась, но популярность этого развлечения была невелика. Впрочем, по прошествии 290 лет одному приключенцу повезло, и в его честь устроили национальный праздник. Данное событие спровоцировало очередную волну желающих отыскать секрет Аларика, но и их постигла неудача.

Итак, тут в игру вступаете вы, один из лучших воинов своего отечества. Как-то, сидя в таверне вы постигаете свое предназначение — почему бы не спустится в склеп и не узнать секрет старого мага? По пути к месту назначения вас посещает видение того самого героя (видать не судьба была его духу упокоится с миром) — через 300 лет он вернулся, чтобы предупредить о грядущем пришествии зла в лице Аларика (никак за тысячу лет старик совсем умом тронулся).

Игра выглядит так, как и полагается выглядеть добропорядочной RPG — четыре персонажа: воин, маг, странник и вор (в demo доступен только первый), наличие ролевых характеристик: сила, ловкость, выносливость, интеллект. Есть возможность генерации героя. Присутствует и система магии. Существуют некие "rune stones", соответствующие буквам алфавита (они разбросаны по уровням или принадлежат монстрам); каждый из них обладает определенным типом и силой воздействия. При некоторой комбинации данных "камушков" становятся доступными различные заклинания.

В demo вы имеете возможность пройтись по трем этажам этого "жуткого" подземелья (дизайн и размеры уровней совершенно не впечатляют), населенного не менее "жуткими" монстрами (сами враги трехмерны, их движения плавны, но это не сглаживает многие явные недостатки игры). Настолько жуткими, что прямо рука не поднимается ударить мечом очаровательного booger'а похожего на помесь чебурашки с куклой вуду. Попадающиеся на втором уровне grym'ы чем-то напоминают призрак коммунизма — раз его мечом, два ... Кажется, что завалил. Ан нет, жив зараза. Надо добивать, иначе так и будет бродить по Европе. Более-менее прилично (на фоне предыдущих, не более того) сделаны жрецы и культисты, но это "компенсируется" оригинальностью их поведения — порой, завидев врага, они мееедленно начинают двигаться в его сторону, словно вспоминают в последние минуты всю свою прожитую жизнь.

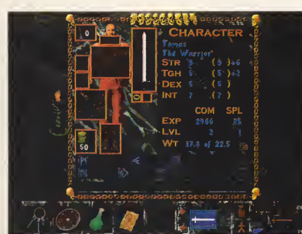
Несмотря на суровое предостережение Аларика о том, что взгляд хранителей подземелья смерти подобен, чудовища умирают в худшем случае удара с третьего. Может быть там, в глубинах подземелья, и живет кто-то очень страшный, поживем — увидим. А пока без малейшего труда путь расчищается мечом — имеющаяся магия совершенно непригодна, по крайней мере для воина. Там, где достаточно один раз взмахнуть саблей, заклинания приходится применять по 3-4 раза. Да и выглядит их применение совершенно не эффектно: фигурку героя охватывает нечто голубоватого цвета и тщедушной змейкой устремляется ко врагу.

Demo порождает много вопросов. Так, например, тайной остается предназначение денег, ведь выбраться из лабиринта можно лишь пройдя его. Возможно они пригодятся при встречах с обещанными NPC, но в demo их нет (занятно, что золотишко можно отобрать у убитых монстров только на первом уровне, остальные брезгуют связываться с презренным металлом).

В общем, Ancient Evil производит довольно жалкое впечатление, желание запустить ее второй раз отсутствует как факт. Ничего оригинального в ней не наблюдается, графика и звук примитивны, если не сказать убоги.

Конечно, есть и положительные моменты — простой и логичный интерфейс, приятное динамическое освещение и отбрасываемые игроком тени. Но на том плюсы и заканчиваются.

Артем Ковалев



The Unknown Quest for the Golden Dragon

Жанр	Online RPG
Издатель	Ross Systems
Разработчик	Ross Systems
Дата выхода	Октябрь 1998 года
	Windows 95

К настоящему моменту пребывание «The Unknown...» на стадии разработки перевалило за три года. Разработчики делают все, чтобы их детище оказалось конкурентоспособным на бурно развивающемся рынке сетевых RPG и, скорее всего, у них есть некоторые основания для подобного оптимизма.

Представьте себе огромный мир, населенный тысячами разнообразных существ. Калейдоскоп всевозможных рас, нравов и профессий. Мир, где жизнь ни на секунду не замирает, где идет вечная борьба добра и зла, света и тьмы... Ну разве найдется хотя бы один любитель ролевых игр, который не захочет пожить в подобной вселенной, тем более, если она неплохо выполнена в графическом и звуковом плане?!

Так вот, Ross Systems как раз и создает подобную фантастическую утопию, и если у них получится осуществить все задумки, то, скорее всего, в скором будущем в их вселенной поселятся сотни новых жаждущих приключений обитателей.

Действие игры будет проходить в фэнтезийном мире, где помимо бескрайних просторов дикой природы вы сможете побывать в пяти больших городах и десятках мелких деревушек. Авторы решили ввести в «Неизвестность» два режима: для одиночной и многопользовательской игры. В первый будет введена конечная цель, к которой надо будет стремиться, а вот Internet-режим Unknown не будет иметь определенного, базового сценария — игра будет состоять из множества отдельных сюжетных линий, не зависящих друг от друга, и именно ваше поведение в различных ситуациях будет влиять на вашу репутацию, компаньонов и всю вселенную в целом. В «Неизвестности» опять поднимается вечная тема борьбы добра и зла: для обеих сторон будут созданы специальные заклятья, предметы и задания, выполняя которые, они будут пытаться пересилить соперников.

При генерации персонажа вы сможете стать представителем любой из девяти рас, населяющих The Unknown: эльфом, минотавром, ксельтрабом, даргоном, гномом, карликом, халфлингом или полуэльфом. Многие из них достаточно распространены в RPG, но облик и характеристики других остаются загадкой. Будут введены и классовые различия героев: любой персонаж сможет стать магом, вором, профессиональным убийцей, рэйнджером, воином, паладином, священником, алхимиком, мудрецом, лесником или мистиком. Также в игре будет присутствовать и система навыков, включая особенные, доступные только существам определенной расы. Создавая героя, вы сможете не только отрегулировать его характеристики, но и изменить его внешность — волосы, лицо, одежду и даже эмблему, герб, отображающийся на доспехах и обмундировании. В «Неизвестности» будет присутствовать широкая система заклинаний, а одна из рас сможет даже создавать свои собственные, путем смешивания различных магических стихий.

Окружающий мир обещает быть разнообразным и опасным: гарантируется смена дня и ночи, дождь, снег, туман и другие спецэффекты, включая случайные. К примеру, во время грозы не рекомендуется носить стальную броню — это чревато быстрой и ужасной смертью от попадания молнии. Будет разрешен PKilling — создатели не решились убрать его, считая, что это будет дискриминацией по отношению к злым героям. Но у каждого слабого и пострадавшего будет возможность отомстить, нанимая NPC или других персонажей для поимки убийцы или же попросту назначая награду за голову обидчика.

Особое внимание, как вы уже, скорее всего, догадались, уделяется реализму. Большинство магазинов и других торговых предприятий будет работать в строго определенное время, но для тех игроков, которые смогут появляться только во время игровой ночи, будет создано несколько круглосуточных лавок. Ассортимент товаров в магазинах зависит от местности, в которой они находятся. К сожалению, игроки не смогут покупать торговые места и заниматься бизнесом — создатели пока не в силах ввести такой сложный элемент в «Неизвестность», но, возможно, ситуация изменится и Ross Systems все же порадуют нас этой, безусловно интересной чертой RPG.

Жизнь в фантастическом мире проходит не только в подвигах и сражениях, но и в обычных повседневных делах. Питаются жители этого мира не манной небесной, так что вам придется заботиться о добыче пропитания. Вам также необходимо отдыхать — на усталую голову много не повоюешь. Спать можно будет как на улице, так и в городских или деревенских гостиницах и тавернах, где вы сможете поесть и отдохнуть, а также, при желании, принять гостей. В зависимости от места вашего ночлега будет определяться и степень безопасности. Но помните: от умелой руки убийцы вас может не спасти и крепкая дверь трактира.

Напоследок остается добавить несколько деталей: игроки смогут становиться членами различных гильдий, им будет позволено владеть боевыми животными. Не забыли разработчики и о старении героев.

Вот такие перспективы. А пока отдыхайте и точите мечи в ожидании игры, которая, возможно, действительно станет новым шагом в индустрии online'овых RPG.

Василий Кокин

Return to Krondor

Жанр: RPG
Разработчик: Pyrotechnix
Издатель: Sierra
Дата выхода: конец 1998 года
Windows 95

В 1993 году мир увидел весьма достойную ролевую игру под названием Betrbyb! at Krondor, у которой сразу появилось множество поклонников. Коммерческий успех своего первенца (в жанре RPG, разумеется) Sierra постаралась развить в сиквеле Betrayal in Antara. Затея эта провалилась, хоть и без особого треска — событием BiA никак не стала. Складывалось впечатление, что это все тот же BaK, только вид сбоку, а все самое интересное осталось в первой части.

Пока Sierrв пребывала в сомнениях по поводу того, стоит ли продолжать неудавшийся в целом проект, зксклюзивные права на производство компьютерных игр на основе материалов Riftwar Saga были приобретены компанией 7th Level. К сотрудничеству пригласили автора бестселлеров, по которым была создана первая часть (Betrayal at Krondor — BaK) — Раймонда Фейста. Sierra расстроилась, но не надолго. В прошлом году 7th Level прекратил разработку компьютерных игр. Почти законченный лакомый

Dominion подхватила Ion Storm, а не мвнее интересный RtK... правильно, Sierra.

Нет дыма без огня

История, описываемая в Return to Krondor, начинается примерно через год после окончания Betrayal at Krondor, приблизительно через пару лет после событий, описываемых в книге Раймонда Фейста "A Darkness at Sethanon".

Действие RtK происходит в загадочном мире Мидкемия. Компания искателей приключений: Джеймс (Jimmy the Hand), Уильям (William ConDoin) — сын сильнейшего мага Пага (Pug the Magician), многообещающая молодая колдунья Джазара (Jazhara), воинствующий священник Солон (Brothвr Solon) из храма Ишапа (Temple of Ishap) и мвг Кендарик (Kendaric) расследуют таинственное убийство. Они обнаруживают, что жестокий и хладнокровный наемник Медведь (Bear) добивается разрушения могущественного артефакта "Слеза Богов" (Tвar of the Gods). Взяв контроль над данной группой приключенцев, вам будет необходимо любой ценой обезопасить драгоценную реликвию и вернуть ве на место. Естественно, что добиться этого будет не просто: на протяжении десяти глав игры вам придется схлестнуться с многочислвнными врагами (более 50) и приспешниками Медведя. Сражения, как и в первой части игры, будут проходить в пошаговом режиме, но в процессе драки вам будет доступен гораздо более широкий спектр действий. Вы сможете копаться в инвентаре, вскрывать замки, защищать товарища, осматривать тела убитых — и все в самом разгаре боя. Причем драка идет не просто "стенка на стенку". Уникальная система ведения сражений позволяет вырабатывать и успешно применять комплексные тактические маневры. В поединках могут быть использованы несколько различных защитных боевых стилей и приемов нападения. Кроме того, можно прятаться за деревьями и камнями, при нападении сзади или сбоку вы получите преимущество.

В игре предусмотрено порядка 27 видов различных ловушек. Некоторые из них нельзя обойти стороной — дальнейшее продвижение по линии сценария невозможно без удачного решения данной задачи. Но такие моменты делают приключения только интереснее, иначе зачем нужны в компании, скажем, воры, которые смогут проявить себя во всей красе именно в таких ситуациях.

Куда текут реки?

На протяжении десяти глав саги у героев будет возможность пообщаться с большим количеством полностью трехмерных персонажей. Ваши герои смогут обучиться применению порядка 60 заклинаний, собрать целый арсенал колеще-режуще-стреляющих средств смертоубийства. Игроку предоставится возможность просмотреть десятки кинематографических вставок и полюбоваться оригинальными спецзффектами. Продвинутый AI игры будет следить за каждым вашим шагом, принимая решения в зависимости от того, плохо или хорошо поступали герои. Как и раньше, детальный дневник позволит вспомнить в нужный момент необходимую информацию. Сохранятся и некоторые другие злементы, ставшие, можно сказать, визитной карточкой BaK. Например, чтобы открыть сундук вам опять придется часами ломать голову над решением какой-нибудь загадки, а каждый персонаж сможет нести ограниченное количество предметов.

Песнь сверчка

В игре используются технологии Windows 95 Direct Draw, Direct Sound и Direct 3D, что позволит вам с головой окунуться в полностью трехмерные декорации. Угол зрения будет задаваться несколькими способами: на уровне глаз героя, свврху, сбоку и спереди. Во время движения он изменяется, так что разнообразие "взглядов на жизнь" гарантирувтся.

Разработчики также уверяют, что звуковое оформление будет сделано на высоком уровне. Например, музыка в RtK не страдает главным недостатком практически всех компьютерных игр — постоянным повторением основных тем. Здесь все будет наоборот, вы услышите, как те или иные мвлодии придают необходимую змоциональную окраску соответствующим игровым моментам. Очень хотелось бы надеяться на то, что грамотно продуманные музыка и звуки придадут игре изрядную толику шарма.

Не кладите игры под сукно

К сожалению, выход столь долгожданной новинки несколько раз откладывали. Сначала он планировался на октябрь 1996 года, затем на 1997 год, далее на начало 1998 года и вот теперь — на июнь 1998 года. Но зато, как нам обещают разработчики, в процессе доведения до состояния готовности обьем игрового мира растет, схема сценария становится все более разветвленной, добавляется множество деталей, а с ними увеличивается и обьем самого продукта. Игру собираются выпускать на двух, а, может быть, и на трех компакт дисках.

Интерес к игре также подогревает заявление, что RtK не будет финальным продуктом в серии, и нас в будущем ожидает продолжение приключений.

Николай Барышников

Tex Murphy Overseer

Жанр: Квест
Разработчик: Access Software
Издатель: Access Software
Системные требования: Pentium-133, 16 Mb
Рекомендуется: Pentium 166+, 24 Mb RAM Windows 95

Этой игре проложили дорогу несколько предшественниц — Tex Murphy: Pandora Directive, Under the Killing Moon, — имевших немалый успех у публики. Эта игра — один из самых сильных в технологическом плане квестов. Эта игра первой вышла на DVD (впрочем, присутствует и CD-вариант). В общем, на этой игре так и проглядывает ярлычок "Круто". Даже "Круче некуда" (на сегодняшний, по крайней мере, день). Трехмерность rules. Реализм forever. И что же мы имеем на самом деле?

Наша служба...

Частный детектив, как выясняется, по-английски зовется Private Investigator, PI. Жизнь его, особенно в квесте, кажется весьма заманчивой: детективные истории — захватывающая штука, а если вам еще и представляется возможность разгадать какую-нибудь "жуткую тайну" самому... Улики, детали, сбор фактов, разговоры со свидетелями и подозреваемыми — да еще и интрига, когда все вокруг считают, что никакого преступления и не было, и только ваша клиентка просит вас на ровном месте доказать, что самоубийство ее отца не было самоубийством... В общем, если вы не играли в предыдущие игры серии, то давайте я вам расскажу от некоем Tex'е Murphy одном из тех самых PI.

Бабник. Разгильдяй. Человек со специфическим, но неплохим чувством юмора. Живет в XXI веке. Становится частным детективом и получает первое дело в ... году; благополучно справляется с заданием. Тогда-то компьютерный мир с ним и познакомился — игра называлась Mean Streets. Прошло несколько лет. Успевший жениться и "разжениться", раскрыть еще несколько серьезных дел, найти в предыдущей серии (Pandora Directive) новую... любовь?... в общем, заматеревший Тех предстает перед нами лежащим в койке с опухшей мордой, на которой крупно написано "После вчерашнего", — как и положено; романтический образ не нарушен. Новая... любовь?.. прерывает сладостный сон нашего героя и вызывает его на ковер (он же свидание). Обсуждаются серьезнейшие вопросы, в том числе помолвка, и... героине?.. удается раскрутить Tex'а на рассказ о том самом, первом деле — деле, наградившем его женой в виде первой клиентки и воспоминаниями в виде ночных кошмаров.

Об этом-то и есть игра: в 20.. году в кабинет молодого PI ввалилась некая особа, обтянутая платьем так, что это не украсило бы редкую корову; особу звали Silvya Linsky. Выше я поведал, в чем именно заключалось безнадежное дело, за которое Сильвия попросила взяться Tex'а; этот идиот, ясное дело, растаял (да и других дел особо не было) и... взялся. Первичное исследование показало, что отец Сильвии, Karl Lynsky, крупный, известный ученый, был замешан в некие более-менее темные и неафишируемые дела: обнаружились недвижимость, о которой не знали родственники, компьютер со строгим контролем доступа, договора, участники которых, как было в этих договорах написано, не должны были встречаться друг с другом, секретные сейфы... Карл Лински, по данным полиции, бросился с моста Golden Gate в Сан-Франциско в конкретный день, в конкретный час и при свидетелях; однако свидетели стояли слишком далеко, чтобы четко рассмотреть лицо, а тело было идентифицировано по личным вещам. Кто поручится за то, что найденное тело действительно принадлежало Карлу Лински, и что значат странные слова на диктофоне, лежащем на чердаке в доме ученого? Господа! Вам, собственно, и карты, вкупе с мышкой и клавиатурой, в руки!

Свобода действий

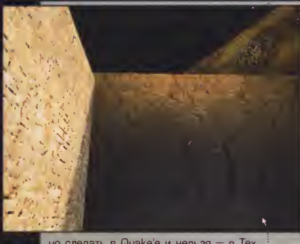
Вы уже поняли, что мы играем за детектива Tex'а Murphy? Перейдем к описанию того, как мы это делаем.

Слова про мощные технологии выше сказаны не зря: TM: Overseer — самый трехмерный квест на сегодняшний день. Конечно, вы ограничены сюжетом. Конечно, можно найти, к чему придраться при произнесении слова трехмерность. Однако внутри комнаты вы можете передвигаться практически так, как вам угодно.

Поясним. Вид в игре "из глаз". При этом игра не является "слайд шоу" — герой может поворачиваться на условно любой угол (как в том же Quake'е). Герой может смотреть вверх или вниз. Герой может приседать или приподниматься на цыпочки — причем уровней высоты больше, чем два или три. Скажем так: представьте, что вы смотрите на происходящее с помощью некоей камеры; так вот эту камеру вы может поместить в любую точку комнаты и повернуть в любом направлении. Ограничения есть — скажем, под потолок можно забраться не всегда; кроме того, я не проводил специальных исследований способностей камеры смотреть вверх; но так ли это важно? Главное — свобода перемещений, уникальная для квеста.

Далее: как, собственно, мы что-то делаем. Мышкой можно выбрать любой значимый предмет; при этом появятся пиктограммы того, что с ним можно сделать (вариантов не так много — посмотреть, взять, открыть, закрыть...) Взятый предмет помещается в inventory автоматически; inventory вызывается отводом мышки за правую сторону экрана. Дальше все стандартно — но осознайте, что взять предмет можно с любого расстояния. Для того, чтобы взять факс или посмотреть на картину не нужно переться из другого угла комнаты — достаточно повернуться в нужную сторону. Детский восторг. Ух! Как здорово!

В завершение разговора о трехмерности: я нашел одну вещь, которую мож-



но сделать в Quake'е и нельзя — в Tex Murphy: Overseer: если вы забрались на некий уступ по лестнице, то спрыгнуть с него в произвольном месте нельзя — придется идти к той же лестнице или к другой точке, в которой обеспечена возможность спуска. Зато в Quake ползать по полу нельзя (это если вдруг кто решит действительно сравнивать с Quake'ом). Вообще же, движок, конечно, качественный. Вот если бы стал такой подход магистральным — разве не хорошо бы было?

За шкафом?

И что это все дает (кому дает — нам или разработчикам — вопрос отдельный). Дает это вот что: во-первых, ту самую свободу и естественность происходящего — и то, и другое приятно. Во-вторых, появляется возможность запихнуть предметы в самые разнообразные уголки — не только в ящики стола, но и за ножку последнего. Из "во-вторых" вытекает некоторое изменение gameplay'а — точнее, не столько изменение, сколько развитие. Ящики, сейфы, необходимость отодвинуть панель или заглянуть за коробку — новые принципы исследования уровней, новые принципы размещения предметов. Если вы привыкли проходить квесты с помощью перебора, то приготовьтесь к необходимости продолжить исследование одной половины комнаты разворотом на 180% и исследованием другой; а что, если в комнате много торчащих из пола конструкций или посередь помещения просто стоит стол? Кто знает, куда именно упал листок с ценной информацией?

Возникает следующий вопрос: увеличение возможностей исследования (скажем даже, просто увеличение числа доступных для исследования плоскостей в каждой комнате) ставит перед разработчиками задачу насытить весь этот глубоко интерактивный мир глубоко интерактивными предметами. Какой интерес бродить по комнатам, если все, что в них есть, — унылые (или веселенькие) задники, с которыми ничего нельзя сделать? Разработчики с задачей более-менее справились: в игре не возникает ощущения "трехмерного вакуума". Особенно хорош кабинет Tex'а: масса вазочек и книжек, которые можно осмотреть, ящиков, которые можно открыть и опять-таки осмотреть, маски на стенах, факс — в общем, симпатично. Естественность, создаваемая трехмерностью мира, не нарушается его содержанием (вы думаете, не хочется больше? Не будьте наивны. Просто сия игра рассматривается относительно стандартов, установленных другими, — и не возникает ощущения "бросания сюжетного богатства на алтарь трехмерности).

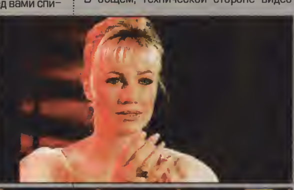
Блеск и нищета

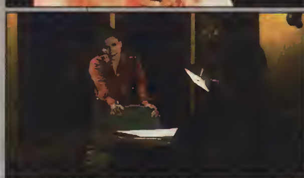
Продолжаем разговор об интерфейсе. Вот побродили вы по помещению, понагибались и поприседали вдоволь и созрели для похода, скажем, в полицию. Мышку налево — и перед вами список доступных вам мест. Перемещаетесь в полицию — и получаете общение с NPC, а также видеоролик. Начнем с первого.

Во время общения с новым человеком вам предлагают несколько вариантов продолжения диалога — причем не дословных, а только: "Нахамить, быть нейтрально-вежливым, сменить тему" (список, очевидно, не всегда именно такой). Сколько я ни разговаривал, концовка была двух типов — либо мне выдавали продвигавший по сюжету ролик, либо появлялась возможность задавать человеку вопросы. Таких респондентов у вас скапливается несколько — Сильвия, сержант полиции, доктор в клинике, где работал Лински; при опросе вы выбираете предмет, и человек, с которым вы разговариваете, выдает вам информацию об этом предмете (если может и хочет). Так Tex и общается; а вокруг — видео, видео, видео...

Видео — конек Tex Murphy: Overseer. Надо сказать, что не особо подкопаешься: видео, в общем, качественное (если говорить о технической стороне). Нормальное такое видео. Актеры — куда ни шло (Tex — просто местами хорош); озвучка для компьютерной игры великолепная. Что касается роли видео в придании происходящему правдоподобия, то в голову лезло сходство персонажей игры со знакомыми и история воспринималось не менее реалистично чем (как минимум) в средненьком кино. Вы будете помнить, о том, что играете за детектива Tex'а Murphy, и о том, с кем этот детектив общается; вы будете думать, кому что следует сказать и у кого искать какую информацию (если, конечно, вообще захотите думать о сюжете). Вы будете играть в детектива — но...

Боже, какие же там убогие персонажи! Почему в игре столько... чего там — убогих баб. Tex'а жалко. Понимаете: атмосфера. Романтика работы детектива. Шляпа, плащ, кабаки (точнее, бары), беседы со свидетелями. Полный бред, в общем, — но романтика. И к кому приходится кадриться? Где положенные красавицы? Нет, конечно, развитие отношений Tex'а и обтянутой в вышеупомянутое платье Сильвии — это тоже цель; но почему в процессе расследования на том месте, где должна сидеть красавица, сидит "это". Скучное и неинтересное, даже похабное — и то в меру. В общем, технической стороне видео





это опять-таки комплимент, но что ж мир то у Тех'а такой грустный? Я говорю об этом в разделе, посвященном видео, потому, что оно и персонажи — неразделимы. И видео хорошее; а атмосфера — грустная. Убогонькая атмосфера — то ли по задумке, то ли исторически.

Серьезные игры

Так и живет товарищ Tex Murphy. Ничего, надо сказать, живет — по крайней мере, для игрока.

Квест представляет из себя преимущественно работу с документами и людьми — нашел бумажку, в ней было упоминание о каком-то человеке, спросил об этом человеке у кого-то еще — дали наводку, наводка через кого-то третьего вывела на новое место, пошли (поехали, полетели) туда — там новая бумажка (в качестве разнообразия — компьютер). На фоне всего этого разбросано несколько пазлов — и, надо сказать, авторы нашли в себе силы сделать что-то пооригинальнее "пятнашек". Забавные встречаются пазлы — и, в общем, сами по себе не предельно идиотические — если, конечно, вас позабавит расставление девяти фишек домино квадратом 3х3 таким образом, чтобы сумма все время была равна 21. Для самых азартных — возможность за быстрое решение задачи получить дополнительные очки; подсчет очков в игре идет непрерывно — как в Ларри, помните? В общем, если ввм будет не лень читать, сюжетно Tex Murphy: Overseer будет просто неплохим квестом. Не в том даже дело.

Tex Murphy: Overseer — это хорошая игра. Tex Murphy: Overseer — это здорово. Возможность заглянуть в ящик стола — это вам не хухры-мухры. Это очень и очень здорово. Если вы — квестер, вы меня поймете. По крайней мере, поиграв в Tex Murphy: Overseer. В теоретическом изложении это не то: надо самому попробовать, что это такое, надо понять, что вы *действительно* можете бродить по комнате — пусть виртувльной, пусть не самым реалистичным образом выглядящей; вы можете бродить, а не переходить от картинки к картинке и даже не наблюдать вставочные ролики между такими картинками. Либо же пользуйтесь своей фантазией. У Тех'а Murphy: Overseer, квеста, трехмерный движок. И нечего тут рассказывать про сюжет и портить удовольствие тем, кто будет играть сам. Одна из самых сильных сторон игры — технологическая; но квестовая при этом, поверьте, вполне пристойна. Пожалуй, играть в TM:O интересно было бы и в рамках "слайд шоу"; а уж при том, что есть, — догадайтесь сами, что я тут могу сказать.

"И как все это выглядит?"

Неплохо. С видео все понятно. Что касается движка, то он тоже вполне терпим. Немножко все похоже на кукольный домик, но это игре можно простить. Оценка графике будет выставляться скорее за возможности и за общее впечатление, чем за сглаженность и "красивость". Да, пикселя видны. Однако ирвть это мешает не особо. Надо сказать, что на моей машине игра тормозила — P-166 разогнанный. С другой стороны, ходили слухи, что у кого-то на 166 тормозов не было. С третьей стороны — кто знает, что сообщавший такую информацию понимал под словами "не тормозить". Вы назвали бы нормальной скоростью те <10 FPS, которые большую часть времени выдавал TM:O у меня? И, кстати, все равно интересно играть. Это к вопросу о сюжете и общей "захватывающести".

"Шумовое оформление". Та часть, которая голоса персонажей, — на десятку. Технически, по крайней мере. Модная технология от Intel, трехмерный звук, крутизна так и прет — видео, понимаешь. Что касается соответствия голосов характерам — тоже ничего. По крайней мере, терпимо для компьютерной игры; что там "матерые киношники" скажут — это отдельный вопрос. Музычка же не то что бы даже похуже будет, а как-то не потрясает. Ну, музычка и музычка. "Звуковое сопровождение". В игре, в общем, местами присутствует "таинственная тишина", так что в музычке особо потребности и не возникает. Какая музычка в индейском поселении?

Рекомендации

Если вы знаете английский, поиграйте в Тех'а Murphy. Если у вас есть DVD — тем паче (массовая DVD-революция что-то задерживвется: Access Software продает коробки с двумя комплектами — CD и DVD; с чего бы это?) Во-первых, Overseer просто заслуживает внимания — как шаг в техническом отношении. Во-вторых, есть шанс, что, если вы квестер, игра вам понравится. Наконец, юмор там, в общем, есть. Циничный, туповвтый, но юмор. И герою этот юмор местами идет. Не понравится игра — хоть киношку посмотрите.

Гуру Брамин

Faery Tale Adventure II
Halls of the Dead

"Фортуна благосклонна к храбрым".
Теренс

Жанр	RPG
Издатель	Encore Software
Разработчик	The Dreamers Guild
Системные требования	486/66, 8 Mb RAM
Multiplayer	n/a
	DOS/Windows 95

В свое время Faery Tale Adventure была весьма популярна. И вот, спустя восемь лет, вышло столь ожидаемое продолжение. Похоже, что авторы второй части являются большими поклонниками сериала Ultima, так как Halls of the Dead выглядит так, словно она появилась на свет в результате скрещивания Ultima 6 и 7.

Новые увлекательные приключения произойдут с вами в мире Farr. Время действия — средние века, что, в общем-то, и не удивительно — не так много в последнее время появляется футуристических ролевых игр. Вам придется руководить действиями трех братьев: Юлиана, Филиппа и Кевина, объединенных общей благородной целью. Их задача — избавить мир Farr от зла и несправедливости. Игровой мир очень велик, в вашей нуждаются десятки людей, а дюжины различных злодеев плетут в это время интриги против всех и вся, и братьев в частности. Во время путешествий по городам и весям вы постепенно поймете, что основным источником зла является камень, излучающий энергетические потоки сил тьмы. И как только вы его обнаружите — не стоит колебаться, уничтожьте это порождение ада.

Дальняя дорога

В начале игры вы будете располагать весьма скудными пожитками: ни доспехов, ни серьезного оружия братья, почему-то, при себе не имеют. Вот все, чем вам придется распоряжаться на первых порах: простой нож и 90 монет. Но не пугайтесь, в первом же бою добудете себе и оружие и доспехи, если конечно переживете нападение. А уж нападать на братьев будут более чем часто, не сидится дома всяким бандитам, гоблинам и оркам. Именно они и составят на первых порах основную оппозицию, которая будет встречаться во время исследований. Перераспределение капитала в игре происходит следующим образом: щелкните два раза на трупе поверженного монстра и обчистите его до нитки. Ненужные предметы можно будет обменять на наличные в ближайшем магазине. Первое время вы, скорее всего, будете играть роль не бравого спасителя вселенной, а усталого торговца-челнока. Большая часть бандитов почему-то просто обожает брать на "дело" серебряные подносы, предметы домашней утвари и музыкальные инструменты. Ну что ж, спасибо, — все это уходит по хорошему курсу.

Во время путешествий к вам будут подходить различные NPC с просьбами о помощи. Некоторые из них также способны снабдить вас ценной информацией. Информацией можно разжиться и из другого источника — во многих местах лежат свитки, словно разбросанные рукой незримого сеятеля. Из таких свитков вы почерпнете немало интересного, узнаете местонахождение некоторых мест, людей и предметов. Единственным раздражающим фактором является то, что NPC очень быстро и совершенно не вовремя передвигаются. Часто, чтобы поговорить с тем или иным человеком, приходится как следует за ним побегать.

Псы войны

В Halls of the Dead, пожалуй, столько же оружия и доспехов, сколько и в небезызвестном оружейном музее, расположенном в городе Тула. Орудия убийства и оборонительные приспособления встречаются в деревянном, каменном, бронзовом, железном и полиметаллическом исполнении. Все предметы различаются не только материалами из которых они изготовлены, но и делятся на магические и обычные. Простое оружие далеко не всегда может нанести

вред некоторым монстрам, поэтому рекомендуется разжиться парочкой волшебных мечей или палиц. Несмотря на то, что большая часть арсенала поставляется вам атакующим неприятелем, неплохой выбор предоставят и местные кузницы.

Все сражения проходят в пошаговом режиме — каждый из братьев может совершить одно действие: ударить, подойти или использовать какой-нибудь предмет. Существует режим "автобоя", когда вы управляете действиями одного персонажа, а двое других дерутся сами. Но не все сражения выигрываются при помощи грубой силы и длинного меча. В особо трудных ситуациях вам на помощь придет магия. Система волшебства совершенно отличается от более-менее устоявшихся стандартов. Нет маткомпонентов, нет разделения по школам. Пользоваться заклятьями могут все три брата, хотя изначально только младший обладает приемлемым уровнем мастерства. Все заклятья делятся по типу потребляемой маны, а мана, в свою очередь бывает многоцветной (зеленая, синяя, желтая, красная — в общем, всех цветов радуги). Запасы каждого типа маны ограничены и тратятся при применении тех или иных заклятий. Необычным является также то, что отсутствие маны какого-либо цвета не мешает вам использовать заклинания, относящиеся к другим цветам магии. Восстановить затраченную магическую энергию можно двумя путями: выпить пузырек с некой подкрепляющей субстанцией или просто подождать некоторое время — запас маны потихоньку восполняется. Ну а если вдруг дела пошли совсем плохо — хит-поинты на нуле, волшебство не помогает, попробуйте убежать. Для этого два раза щелкните мышкой в предполагаемом направлении отступления. Враги скорее всего погонятся за братьями, но могут и отстать.

В Halls of the Dead герои обладают определенным набором характеристик и умений. Набор характеристик, к сожалению, не впечатляет, отражая главным образом различные боевые навыки (владение мечом, луком, щитом и т.д.). Остальные характеристики отвечают за количество хит-пойнтов, ловкость и магические способности. Увеличить цифры, стоящие в перечисленных графах, можно в бою или при помощи платных тренировок, которые предоставляются некоторыми встречными NPC. Потерянное в многочисленных схватках здоровье можно восстановить при помощи стандартных для любых ролевых игр напитков — голубого и темно-синего цветов. Присутствует в игре и заклинание лечения.

Взгляд со стороны

В принципе, игра достаточно интересна и может прийтись по вкусу поклонникам жанра ролевых игр. Графика далеко не блестящая, но и глазных болей не вызывает. При разрешении 640x480 все выглядит почти натурально: видны лепестки цветов, язычки пламени колышутся, елочки не спутаешь с березками. Единственным недостатком является то, что в каждом городе текстуры всех зданий совершенно одинаковы. Из-за этого иногда кажется, что братья ходят не по земле, а по крышам строений. Режим вращения камеры отсутствует, поэтому, чтобы были видны предметы, расположенные за зданиями, при приближении героев стены становятся полупрозрачными. В игре реализована смена дня и ночи, ночью

изображение темнеет и синеет, навевая сладкие сны не только на братьев, но и на самого играющего. Поэтому такой режим можно и отключить, перейдя в мир вечных солнечных будней. Звуковое оформление сделано приятно. Музыкальные темы прямо так и втягивают в мир Farr, хотя через некоторое время могут изрядно поднадоесть. Но большая часть перечисленных недостатков проявятся далеко не сразу, игра способна завладеть вашим вниманием по крайней мере на несколько часов.

Николай Барышников

Might and Magic VI
THE MANDATE OF HEAVEN

Жанр	RPG
Разработчик	New World Computing
Издатель	3DO
Системные требования	Pentium 90, 16 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 166+, 32 RAM Windows 95/NT

Свято место пусто не бывает

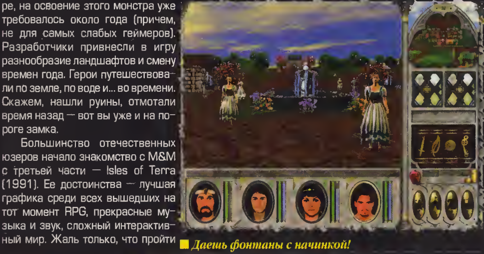
Самая первая Might & Magic I: Secret to the Inner Sanctum выглядела как клон Wizardry на оригинальном движке и с продолжительной квестовой-сюжетной линией — на прохождение требовалось до нескольких месяцев. Причем игра не утомляла — постоянно находились неисследованные регионы с новыми монстрами.

Вторая часть Might & Magic II: Gates to Another World отличалась от первой радикально улучшенной графикой. Размер игрового мира вырос раза в четыре, на освоение этого монстра уже требовалось около года (причем, не для самых слабых геймеров). Разработчики привнесли в игру разнообразие ландшафтов и смену времен года. Герои путешествовали по земле, по воде и... во времени. Скажем, нашли руины, отмотали время назад — вот вы уже и на пороге замка.

Большинство отечественных юзеров начало знакомство с M&M с третьей части — Isles of Terra (1991). Ее достоинства — лучшая графика среди всех вышедших на тот момент RPG, прекрасные музыка и звук, сложный интерактивный мир. Жаль только, что пройти ее можно сравнительно быстро — за несколько недель.

Четвертая (Clouds of Xeen) оказалась, по общему мнению, слабее своей предшественницы, да и пятая (Darkside of Xeen) тоже не блистала. Более навороченные монстры и новый саундтрек. Хотелось бы видеть сиквелы, которые заставляют забыть о предыдущих частях. Примечательно то, что при совмещении этих игр появлялась дополнительная сюжетная линия (World of Xeen). Чему нет и не было аналогов в истории компьютерных игр.

Потом наступило затишье, разбавленное появлением Swords of Xeen — образца "народного творчества" от CATware на базе двух последних игр сериала. Игра успеха не имела по причине "левизны", несбалансированности gameplay и полного отсутствия в ней хоть чего-нибудь нового и оригинального.


Даешь фонтаны с начинкой!

Картинки с магазинами отрендерены заранее

Есть несколько версий того, почему выход шестой части так задержался. Официальная заключается в том, что разработчики из New World Computing (NWC) ждали появления технологий, позволяющих воплотить заготовленные идеи. Более правдоподобно смотрится мнение, что они просто устали выпускать по игре ежегодно. Не стоит также забывать, что в этом интервале появились такие хиты как HoMM 1,2.

Как бы то ни было на самом деле, 30 апреля игра появилась в продаже. Существует два варианта издания — обычный и ограниченный (Limited Edition). Последний уже стал предметом вожделения фанатов сериала, в нем помимо обычного содержимого коробки — двух компактов, описания и карты на матерчатой основе, имеется стратегическое руководство и третий CD с предыдущими играми сериала. Разница в цене составляет порядка 10–15 долларов США. В настоящее время NWC присматривается к рынку DVD. Если издание на этом носителе будет осуществлено, то игрока ждет полноценная озвучка всех разговоров профессиональными актерами.

Ранее 3DO рассматривала возможность создания глобальной вселенной по мотивам M&M в Интернет, намереваясь потеснить Ultima Online, но недавно на этом проекте был поставлен крест.

В заключение вводной части не могу не упомянуть человека, которому мы обязаны появлением всех M&M-игр без исключения. Пусть славится в веках имя Джонв Ван Канегема (Jon Van Caneghem), "отца" серии M&M, президента и основателя компании New World Computing!

Мир тесен и динамичен

События игры разворачиваются в мире Энрот (Enroth), который знаком нам по Heroes of Might and Magic. Прошло около десяти лет после окончания Succession Wars (Heroes II). Из рук вон плохо идут дела в королевстве. Добрый король Роланд куда-то исчез при таинственных обстоятельствах. На троне — ребенок-принц Nicolai. Непрекращающиеся стихийные бедствия, вторжения демонических орд и прочие напасти привели к ухудшению положения населения. Подстрекаемые представителями невесть откуда взявшегося культа судного дня, обитатели Энрота стали, как обычно, искать источник всех бед в руководящем звене. В этот раз народ поставил под сомнение саму легитимность правления династии Железнокулачных (Ironfist). Прошел слух, что король потерял небесный мандат — священное право править своим народом.

Разобраться в ситуации и, в конечном счете, восстановить порядок предстоит вам.

Учтите, что мир игры находится в постоянном развитии, время в нем течет независимо от ваших действий. Если вы произвели зачистку какого-нибудь региона, будьте готовы к тому, что в него забредет очередная группа монстров. Тем более, что бродить по миру M&M6 есть кому — вам предстоит тесное знакомство со 180 типами бестий, и это не считая человекообразных.

В разведку пойдут...

В соответствии со сложившейся традицией в начале игры вам будет предложено сформировать группу товарищей. Можно воспользоваться предлагаемой домашней заготовкой (которая, скорее всего, содержит оптимальное сочетание героев — Paladin, Archer, Cleric, Sorcerer), а можно все сделать по-своему. Разработчики пересмотрели систему генерации персонажей. Вам больше не удастся заполучить в штатные сотрудники представителей "нечеловеческих" рас. Официальная версия — вы начинвете приключения в сугубо "человеческом" городе, но более вероятной причиной представляются сложности применения к нелюдям принятой в игре системы умений. Число персонажей в группе сократилось с шести (World of Xeen) до четырех. К которым можно присоединить двух NPC. Значительно уменьшилось и количество доступных классов. Их осталось только шесть — Knight, Paladin, Archer, Cleric, Sorcerer и Druid.

Система создания и развития персонажей основана на статистиках (might, intellect, personality, endurance, accuracy, speed и luck) и умениях. В вашем распоряжении имеется 50 поинтов, которые вы можете распределить по статистикам ваших подопечных. Естественно, при этом вы не сможете превышать некоторых пороговых значений. Все персонажи могут "при рождении" получить по четыре умения, два — от "бога" и два — по вашему усмотрению. Всего же в игре предусмотрено свыше тридцати умений. Обучиться им можно в разного рода домах, храмах, святилищах и т.д. По мере того, как персонаж будет повышать свой уровень, он будет получать поинты для повышения умений. Также умения могут быть развиты с уровня Normal до Expert и Master путем обучения подготовленного персонажа у соответствующего учителя.

Таким образом все умения характеризуются числовым показателем и рангом. Чем выше показатель, тем больше вероятность успешного применения данного умения. Ранг умения прибавляет некоторые бонусы и распространяет действие умения на более широкий круг предметов.

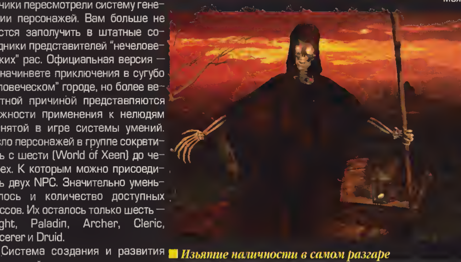
Количество поинтов, расходуемых на повышение показателей умений увеличивается с ростом последнего. Поэтому, по достижении достаточно высоких показателей, вам предстоит определиться, что для вас лучше. Например, вместо того, чтобы повышать умение владеть мечом до 25-30, вы можете развить до 17 уровня три-четыре умения по владению другими типами оружия.

Теперь об удивительном и приятном: все персонажа моей группы оказались способными обучиться умению стрелять из лука. Да, да — и маги тоже!

Характеристики NPC влияют на всю группу

Хороша Маша, да не наша

Столь развитой системы NPC не припомню ни в одной из ранее выпущенных RPG. Само их количество беспрецедентно — свыше трех сотен. Они или бродят по местности, путаясь у вас под ногами (ваша группа останавливается, если на ее пути оказывается NPC), или сидят себе по домам, в ожидании очередного вопроса с вашей стороны. Вы можете присоединить к группе до двух подобных субъектов. Некоторые будут проситься сами, других придется уламывать — просить, или даже угрожать. Третьи вообще откажутся с вами разговаривать, если им не понравится список числящихся за вами подвигов, ваша злобность или, наоборот, исключительная доброта. В данном случае вступает в силу учет репутации ваших подопечных.


Изъятие наличности в самом разгаре

Жители городов живут своей жизнью. У многих есть распорядок дня, которого они придерживаются как часы. Сказано — магазин работает с 9 утра и до 9 вечера — можете и не пытаться попасть в него в другое время.

Присоединившимся персонажам нужно платить. Как правило это выражается в единовременной сумме и некотором проценте с доходов. Судить насколько выгодно держать того или иного чудика в группе — ваше право. Уволить можно любого, по первому щелчку мышки.

Критически важные для прохождения игры NPC находятся под особой защитой. Например, вы не сможете сделать игру непроходимой, убив персонаж, который не успел сообщить вам важную информацию.

С магией по жизни

Магии разработчики отвели одно из основных мест в игре, оно и неудивительно, если вспомнить о названии. На смену двум гильдиям в предыдущих частях M&M пришли девять других: fire, air, earth, water, light, dark, spirit, mind, body. Всего в игре доступно 99 заклинаний, которым могут быть обучены персонажи, обладающие магическими способностями. Что приятно, для их применения на этот раз не понадобятся никакие материальные ценности — маши руками и кастуй себе на здоровье. Причем расход магии (опять-таки сравнивая с World of Xeen) весьма экономичен. Для восстановления израсходованных спелл-поинтов рекомендуется завалиться

Два бойца и два мага — стандартный вариант с незапамятных времен

в койко–место на ближайшем постоялом дворе. В этом случае ваш сон будет крепким, а это значит, что магия и здоровье будут восстановлены до ста процентов. Можно подремать и в полевых условиях, но восстановление будет протекать значительно медленнее. Ну а если на голодный желудок, то лучше вообще не спать.

Побродив по подземельям, поуносив оттуда ноги, сверкая пятками, я оценил по–настоящему, насколько важным предметом экипировки является пустая бутылка. Стоит магу выдавить в нее сок из образца местной флоры, как вы становитесь обладателем магического зелья. В плане оказания первой помощи, не дожидаясь запланированного на следующий номер guide, позволю себе привести рецепты наиболее полезных жидкостей:

Синяя (Rhina Root) — 10 спелл–поинтов
Красная (Widoweep Berries) — 10 хит–поинтов
Желтая (Poppysnaps) — временно +10 к статистикам
Зеленая (желтая+синяя) — временно +10 к сопротивляемости
Оранжевая (желтая+красная) — временно +10 к классу доспехов
Фиолетовая (синяя+красная) — лечение отравления

Вещественные доказательства

Система обращения с предметами претерпела незначительные изменения. Теперь для того, чтобы напялить на себя кожаный прикид ваш маг должен обладать навыком leather. И так — по каждой категории доспехов и оружия. Во всех городах, где мне удалось пока побывать, функционировали магазины и лавки, в которых можно было приобрести, продать, провести идентификацию предметов. Причем, последняя операция, как правило всегда совершается себе в убыток — определение предмета часто обходится дороже, чем стоит он сам. Что удобно — неопределенные предметы тоже можно продавать, причем по торговцем предложенной цене можно судить о том, обычный это предмет или магический, который лучше оставить для дома, для семьи. Ограничение на количество носимых одним персонажем предметов накладывается размерами inventory.

Прислушайтесь к совету ветерана — обойдите эту кучу десятой дорогой

Пойди туда, сам знаешь куда

Естественно, без них, без квестов родимых, какая же RPG'шка, тем более от NWC. Которая и здесь умудрилась придумать нечто необычное. Как вам понравятся задания, которые являются невыполнимыми? Будут и такие. Просто тот NPC, который вас подвигнул на поиски очередного грааля, сам получил информацию из "левого" источника. Но вы–то об этом не догадываетесь... Некоторые квесты будут претерпевать изменения с течением времени. Кто не успеет — тот опоздает. Вот так–то. Всего в игре заготовлено около 12 основных и 20 вторичных квестов.

Ночное рандеву на Бульваре Грез

Realtime Vs. Turn-based

Предметом гордости разработчиков является наличие в игре двух режимов — реального времени и походового. И нужно отдать им должное, эти режимы прекрасно дополняют друг друга. Если вы уверены в исходе схватки, осыпая стрелами приближающуюся толпу врагов, то оставайтесь в realtime — сэкономите время. Если же запахло жаренным и нужно выверять до мелочей каждый удар или взмах волшебной палочки — тут без походовости живым не уйдешь.

Режим по умолчанию — realtime. Для перехода в turn-based нужно нажать клавишу ENTER.

За любым действием во время боя следует короткий интервал восстановления. Чем выше мастерство персонажа по владению данным типом оружия, тем быстрее он будет готов нанести следующий удар. Да и на точности удара это тоже сказывается. На очередность хода будет также оказывать влияние показатель скорости. Более быстрые бойцы, в конечном счете, будут наносить удары чаще медленных. При такой системе применение заклинаний приравнивается к атакам оружием. Легким оружием бить удобнее — в ответ на один удар топора можно получить три укола кинжалом.

Аналогичная система действует и при расчете очередности проведения атак монстров.

Мышка + клава = ?

Не радует меня управление. И переопределить его невозможно. Избалован современный юзер "мышиными" интерфейсами, да и банка кока–колы или пива занимает вторую ладонь... А тут частенько приходится совмещать щелканье мышкой с одновременным нажатием на клавиши–стрелки и SHIFT. Именно в таком режиме быстро пятишься задом, отстреливая вырвавшихся в эпсилон окрестность догоняющих монстров. Которые стрейфятся как заправские думеры. Главное — успевай вовремя поворачивать. Впрочем, поколению, выросшему на Кваке, этого объяснять не нужно.

Есть, правда, полезные клавиши. Например, "S" — беглый огонь заклинаниями и стрельба из луков–арбалетов, благо стрелы не заканчиваются никогда. Цели выбираются без вашего участия, но вы можете "подсказывать", разворачивая группу в нужную сторону.

Кстати, разворачиваться можно в трех режимах — плавно, на 1/16 и на 1/32 от полного разворота. Выставляйте в controls, что больше подходит вашему процессору.

Опять спрайты?!

Незадолго до выхода игры NWC объявила, что обещанной ранее поддержки 3D акселераторов не будет. Не поддерживается и MMX. Причем, разработчики пришли к такому решению не из–за недостатка времени, а по чисто техническим причинам. И вот почему.

На большинстве 3D–ускорителей первого поколения сейчас устанавливается 4 Mb памяти, из которых два задействуются под загрузку текстур. Для того, чтобы игра использовала функции ускорителя, нужно все необходимые текстуры загружать в текстурную память. Программный движок M&M6 на каждом уровне не использует до 10 Mb текстур, причем они все могут быть использованы при прорисовке одного экрана. Именно за счет этого графикв отличается разнообразием и красочностью, а постройки, подземелья и прочее окружение — проработанностью деталей. Вы не встретите в игре монотонных изображений. Есть альтернатива использовать сжатие и квантование текстур, дабы все они помещались в памяти уско–

рителя, но на графике это скажется плачевнейщим образом.

Далее, в M&M6 широко используются точечные источники света. Ускорители для создания подобного эффекта используют технологию 'vertex lighting', при которой рендеринг изображения с точечными источниками осуществляется за два прохода. Программно прорисовка такого экрана выполняется за один проход.

Есть и другие чисто технические особенности, о которых не буду здесь распространяться — места не хватает.

На самом деле игра использует целых три движка: Labyrinth (очень похожий на quake'овский) — он используется при прорисовке подземелий и т.п., Horizon (этот сильно смахивает на движки Magic Carpert и Daggerfall) — служит для обработки сцен на открытой местности, и третий, не имеющий названия, который работает с автокартой. В некоторых случаях просто загружаются предварительно отрендеренные изображения (церковь, магазины, некоторые NPC). Все объекты в игровом мире полностью трехмерны. Исключения составляют живые существа и монстры, представленные спрайтами, созданными с помощью Autodesk's 3Dmax.

И снова решение об использовании спрайтов было принято с учетом интересов игроков. Разработчики считают, что на данный момент не существует технологии, с помощью которых можно создать полигонные модели такого же качества.

Классика от Intel — и гармония вам гарантирована

Чего не скажешь о владельцах машин на базе 686-го процессора от Cyrix. Особенно старых моделей, которые не распознаются как Pentium совместимые. В этом случае могут возникнуть проблемы с запуском игры. Которые можно попытаться преодолеть с помощью приведенных ниже способов.

1. Воспользуйтесь программой regedit для входа в registry. Перейдите на строку *hkey_local_machine\enum\root*pnpOcO1\oooo*. Найдите название процессора и измените его с 80486 на Pentium. Перегрузите ваш PC. Скорее всего — проблема исчезнет.

2. Для того, чтобы узнать характеристики вашего "камня" перейдите в каталог Program Files/directx/setup. Запустите программу dxinfo.exe. После того, как она закончит работу — посмотрите на левой панели, как был определен ваш процессор. Если увидите 80486, то игра будет подвисать. Программу dxinfo.exe также можно запустить с игрового CD из каталога _setup\directx.

Ситуацию можно исправить с помощью программы 686_p.exe, которую можно скачать с сайта *http://www.egate.net/~huang/cyrix/files/*. Ее придется запускать перед каждой игрой — она позволяет PC корректно распознать процессор.

Скоро должен появиться соответствующий патч от NCW.

Немного о личном

Приятно, когда о тебе вдумчиво заботятся. Игра поставляется на паре CD, но сменить их в дисководе вам придется лишь единожды. Сразу после установки первый диск можно отложить в сторону, больше он не понадобится.

Ну чем не Тверская?

Игра напичкана подобными мелочами. Израсходовав заклинания, маги автоматически начинают пускать стрелы, а при вступлении в ближний бой — берутся за любимые кинжалы и булавы.

Прерванный обед

Смерть не страшна — все наказание за возврат к жизни сводится к глобальной чистке карманов, группа теряет все накопления. Не более того. Да и умирают персонажи мучительно долго, совсем не так скоропостижно, как в предыдущих частях — чуть-что — и окочурился.

Впервые на моей памяти музыкальные темы проигрываются только один раз, когда группа заходит а новую игровую область. Как следствие — музыку не хочется отключать никогда. Особенно мне понравилась тема в одном из культовых сооружений. Я точно знаю, что это обработка известной классики, но вот какой??? Теперь обречен мучаться, пока не выясню.

Звуки адекватны ситуациям. Признаюсь, пару раз я вздрогнул от неожиданности. Хорошо, если такое потом не приснится.

Что не понравилось? Постоянная необходимость возвращаться на постоялый двор для восстановления жизненных сил и магии. Время от времени просто превращаешься в челнока — завалил пяток монстров из двух-трех десятков возможных, нахватал кучу стрел в ответ, и быстро прочь — лечиться. А может, мне просто не стоило так увлекаться realtime? В походовом режиме все значительно проще и приятнее. Монстры замирают, предоставляя возможность оптимальной селекции цели; да и магией можно пользоваться с толком, с расстановкой.

Имеют место быть стандартные для таких движков баги с демонстрацией странных плоскостей и проникновением тел противников в окружающий камень. Но их совсем немного. Зато, выпустив пару стрел в торчащую из стены полу плаща, можно прикончить скрывающегося за углом rogue.

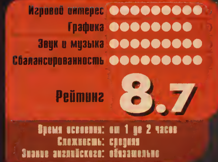
У монстров появилось подобие интеллекта, на уровне пятилетнего ребенка, но все же. Например, они узнают момент, когда близится время уходить в лучший мир, и начинают панически отступать, подставляя спину под ваши стрелы.

NPC производят, в целом, приятное впечатление, но иногда их обилие начинает доставать. Ну что могут делать тридцать бабенок одновременно в два часа ночи на залитых лунным светом улицах прибрежного городка? Ходят себе с места на место. Совсем, как на Тверской. В этом плане и Daggerfall и Realms of Arcania были более реалистичны. Особенно третья часть Аркании, если вспомнить квартал красных фонарей :).

Но хватит об этом. Игра ждет. Вновь от меня зависит судьба целого мира.

Кто там вопил, что жанр RPG умер?

Игорь Бойко



Underlight

Жанр	Online RPG
Издатель	Lyra Studios
Разработчик	Lyra Studios
Системные требования	Pentium 90, 16 Mb RAM, скорость соединения 14400
Рекомендуется	Pentium 133, 32 Mb RAM, скорость соединения 28800
Сервер	http://www.underlight.com Windows 95

На фоне рекламной кампании, развернутой гигантами компьютерного рынка Microsoft и Sony по поводу своих онлайновых RPG Asheron's Call и Everquest, появление Underlight стало для многих чем-то вроде грома среди ясного неба. Все мирно сидели перед мониторами, играли в Ultima Online, ругая качество телефонных линий, и вдруг выходит игра, которая не только более совершенна технически, чем Ultima, но и прекрасно работает на 14400. Выпустила Underlight компания Lyra Studios, сотрудники которой, судя по всему, отличаются необычайным трудолюбием, так как тестирование бета-версии игры длилось целых 14 месяцев!

Но всему на свете рано или поздно приходит конец. Закончилось и тестирование Underlight. С конца марта в нее могут поиграть все желающие, так что если вам надоели бессмысленные толпы орков и безумные в своем стремлении сожрать всех и вся драконы, то милости прошу в увлекательный мир Underlight, вселенную снов и фантазий.

Проснуться, чтобы поспать

Представьте — в какой-то миг своего развития наша цивилизация отклонилась от привычного для землян техногенного пути: Гагарину не суждено было отправиться в космос, нечего было сбросить на Хиросиму, и, что самое ужасное, — никто даже не слышал об Internet. Вместо этого люди обнаружили в себе удивительные паранормальные способности и успешно начали использовать их в обыденной жизни. И действительно — зачем изобретать гвоздомет, если любой конфликт можно решить парочкой fireball'ов.

В этом мире человеческая душа получила возможность посещать страну

■ Молодому Дому нужно собрать 5000 душ противников за 2 недели, чтобы получить Артефакт. Фактически — mission impossible. Но только если он не так хорошо организован, как Order of Sable Moon

снов — Dreamstate — во время обычного отдыха. И, несмотря на то, что путь сквозь Хаос оказался безумно сложен, некоторым все же удалось перейти черту между сном и реальностью и сделать эту дорогу относительно безопасной для других. Так в стране снов появилось сердце великого города Underlight — портал, с помощью которого можно было спокойно путешествовать сквозь Хаос. А чтобы дать возможность путешественникам передохнуть, вокруг портала было построено кольцо Храмов, каждый из которых мог стать домом для вновь прибывшего поселенца.

Город моментально стал крупнейшим политическим и зкономическим центром двух миров и мирно развивался на протяжении сотен лет. Пока не пришли Враги. Они звались Ночные Кошмары и вероломно нападали на безоружных. Жители Dreamstate начали готовиться к войне.

Но люди — всегда люди, даже когда они спят. Появилось несколько кланов, которые враждовали между собой. Этим и воспользовались Ночные Кошмары: из-за разобщенности защитников город был уничтожен.

Такова, в общих чертах, предыстория игры. Причем очень «в общих чертах» — оригинал занимает листов 15 текста и подробно повествует о всех этапах освоения новой реальности. Таков мир Underlight, в котором очень часто можно услышать: «I must awaken to sleep, it is too late here».

Кем быть?

Люди — существа упорные. Оправившись от позорного поражения, в котором они потеряли лучших представителей, самые храбрые из выживших вновь вернулись в страну снов, дабы возродить из пепла разрушенный город и вернуть былую славу. И один из «самых храбрых» — вы.

С чего начинается любая ролевая игра? Правильно — с создания персонажа, в шкуре которого предстоит жить. Тут все очень просто.

В игре 4 типа персонажей. Gatekeeper — воин, Fatesender — маг, умеет менять качества персонажей, такие как невидимость, скорость и т. д., Soulmaster — клирик (священник) и Dreamseer — тоже маг, но его специализация связана с воздействием на предметы.

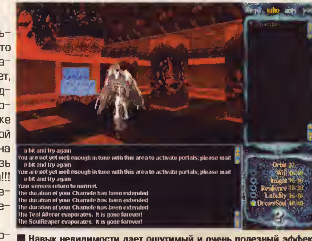
Каждому классу соответствует одно из четырех качеств (местное название — элемент) — Willpower, Lucidity, Resilience, Insight. Плюс имеется пятое качество — Dreamsoul, которое на самом деле — всего лишь аналог здоровья

в других играх и дает игроку несколько стандартных возможностей, типа «присоединиться к группе» или «узнать, где находится персонаж». Все названные элементы имеют абсолютное значение — максимальное количество энергии данного вида, которой можно воспользоваться. Естественно, что энергии элемента, выбранного в качестве основного, всегда в два раза больше.

Таким образом, все, что нужно сделать — выбрать основной элемент (Focus), пол героя, амулет (Сфера, означает принадлежность к Дому) и цвет вашей одежды.

Зал ожидания

В игре используется вид от первого лица и, надо отдать должное разработчикам, используется удачно. Настоящая трехмерная обстановка с удивительно приятной и нестандартной архитектурой и наложенными тенями, в которой очень даже прилично смотрятся спрайтовые персонажи и предметы. Особенно приятно, что все это удовольствие занимает какие-то жалкие 22 Mb и скачивается прямо из Интернет, да и работает на средненьком Pentium 100 достаточно быстро даже без 3Dfx. Для нормальной игры нужен модем на 14400, и такая связь считается идеальной!!! Более быстрое соединение уже ничего не изменит.



■ Навык невидимости дает ощутимый и очень полезный эффект — противники даже не подозревают о вашем приближении

Игра в Underlight стоит $15 ежемесячно. Поиграть удастся и из Рос-

сии, если в столе завалялась Mastercard или Visa какая-нибудь... Первые два месяца и вовсе бесплатные.

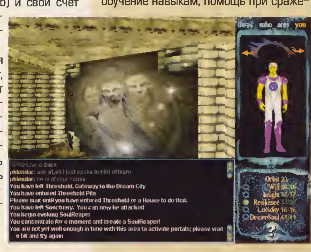
Программисты компании решили не изобретать в очередной раз колесо, то есть писать и отлаживать систему оплаты, а просто договорились с известным игровым сайтом Mplayer. Поэтому, помимо игрового клиента, нужен софт Mplayer'а (порядка 10Mb) и свой счет в этой сети (дается бесплатно). Скачали? Установили? Можно играть!

Игра начинается с тренировочных комнат, где вас в темпе знакомят с управлением. Осуществляется оно посредством мышки и/или клавиатуры и никаких сложностей здесь вроде бы быть не должно. Освоившись с ним и почерпнув некоторую полезную информацию об игре в целом, можно перебираться дальше — в Центральный зал, где нужно выбрать один из восьми Домов. Выбрали? Теперь все зависит

только от вашего терпения и честности встречающих.

NPC must die!

При всем желании ни одного NPC в Underlight вам обнаружить не удастся. Их нет и не будет. Это, безусловно, придает игре определенное очарование и выводит ее на новый уровень общения между персонажами. Судите сами. Для вступления в один из кланов необходимо сдать экзамен на знание взглядов других кланов не менее живому человеку, чем вы, который с легкостью может обнаружить любую ошибку и потребовать описать подробнее тот или иной вопрос. В свою очередь вам, чтобы узнать эти взгляды и правильно ответить на вступительном экзамене, придется посетить все кланы и обстоятельно поговорить с их представителями. Вступать в клан обязательно, так как играть в одиночестве будет практически невозможно. Помощь других персонажей нужна постоянно: выполнение заданий, обучение навыкам, помощь при сраже-



Интервью с дизайнером и продюсером Lyra Studios - Брайаном Джемисоном (Brian Jamison).

Veles: Ваша фирма до сего момента оставалась неизвестной. Разрабатывали ли вы какие-нибудь другие игры? Где ваши сотрудники работали ранее?

Brian: Underlight — наша первая настоящая игра. Большинство наших сотрудников работали на такие крупные компании, как Sony, Namco, Midway, Activision, обслуживая их web-сервера. В принципе, мы создавали небольшие Интернет-игры, но ничего серьезного. В начале 1995 года мы выпустили первый пробный продукт для сервера Sony "Adventure with an Attitude". Это была очень простая игра, которая тем не менее подвигла нас на создание более существенного проекта. Так началась работа над Underlight.

Veles: Откуда появилась идея создать RPG на основе мира снов?

Brian: Мы долго обсуждали задачу построения альтернативной и живой реальности в Интернет. Основная проблема заключалась в том, что герой может покинуть игру в любой момент, тем самым как бы разрушив ролевую обстановку. А в реальной жиз-

■ Но ты еще не знаешь, что я убью тебя

ниях. Но найти помощника бывает очень сложно, так как его часовой пояс может совершенно не совпадать с вашим. Во времена тестирования движка, позвонив днем по московскому времени, вообще можно было на протяжении 3 часов бегать по Dreamstate в гордом одиночестве.

Ваша судьба в ваших руках....ну и еще она зависит от знания английского и качества телефонной линии.

Дом, милый дом

Выбор Дома — ключевой момент в вашей карьере. От совпадения ваших интересов и интересов выбранного Дома зависит не только ваши дальнейшие успехи, но и жизнь. На данный момент функционируют лишь четыре Дома, но это временное явление.

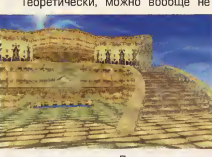
Dreamers of Light (DoL) — уверены, что страна снов и реальный мир тесно связаны, причем страна снов — первостепенна и действия в ней затрагивают реальность в полной мере. Кошмары — всего лишь души непроснувшихся людей, их уничтожение ведет к гибели самого человека. Для борьбы с Ночными Кошмарами используется древний артефакт — Dreamers Stone, в который и заключаются души.

House of Calenture (HoC) — ярый соперник и враг DoL. Страна снов — своеобразный парк аттракционов и никак не связана с реальностью. Так что уничтожение Кошмаров у членов этого Дома — самое любимое развлечение.

Protectors of Radiance (PoR) — полностью солидарны с DoL в том, что миры тесно связаны. Оставить души в мире снов — значит подвергнуть опасности непроснувшихся людей. Чтобы защитить их, уничтожают души противников.

Order of Sable Moon (OSM) — отрицают прямую связь между реальностью и страной снов, но допускают второстепенную зависимость через остаточную память. Отличительная черта этого Дома — всесторонние попытки изучить Кошмары, их души, язык, культуру, чтобы найти слабости и изгнать из страны снов. Для этого души противников складируются и подвергаются всестороннему анализу.

Теоретически, можно вообще не



вступить ни в один из Домов и остаться Freespirit, что значит «вольный дух». Но в одиночку играть значительно труднее, так как ни один Дом не окажет помощи совсем постороннему человеку. Поэтому в Дом лучше вступить, а то грохнут где-нибудь на полянке...

Каждый Дом владеет Цитаделью, в которой есть стандартный для RPG набор комнат: зал торжеств, помещения членов клана, помещения правителей клана, помещения гвардейцев клана, Храм, сокровищница, склад оружия и т.д. Здесь же живет непосредственное начальство и проводятся занятия по интересам (classes) , например обучение искусству ведения боя в одиночку или в паре и большими группами. Кроме того, где-то в сердце цитадели сокрыт Артефакт Дома — предмет, которым клан пользуется для достижения своих целей, связанных с уничтожением или заключением душ противников

В каждом Доме существует собственная иерархическая система. В OSM, например, рядовые члены разделены на

ни такого произойти никак не может. Кроме того Josh Partlow и я, как разработчики сюжета, пытались учесть и те технические ограничения, которыми богат Интернет. В результате мир снов стал очень удобным выходом из положения – теперь когда игрок выходит из игры, он просто просыпается.

К тому же мы никогда раньше не слышали об игре, построенной на основе снов. Правда, была одна настольная – Call of Cthuhlu – но это совсем другое дело, да и снам там уделялось очень мало места.

Также мы категорически отказались от использования NPC (этих фальшивых персонажей), которые только и делают, что мешают развитию серьезной ролевой игры. Если бы все в игре были настоящими людьми – такой проблемы не осталось бы. Тем более, что в мире снов не требуются такие скучные профессии, как булочник, торговец и т.д. Каждый может стать путешественником и найти массу приключений на свою голову.

Veles: Допустим, профессия пекаря не очень-то интересна для большинства игроков. Тем не менее это мирная профессия. Какие мирные профессии можете предложить вы, ведь далеко не всем нравится сражаться? Например, есть ли что-нибудь похожее на создание собственных предметов?

Brian: Выбирайте сами. В Underlight нет четкого деления. Вам нравится рассказывать истории, а не охотиться на монстров – нет проблем. Просто скажите себе: «Я хочу стать историком клана», – и попытайтесь достигнуть намеченной цели. Если проявите должную сноровку и преуспеете на этом поприще, то станете не менее могущественным, чем любой воин.

Что касается создания предметов, то уже действует навык Forge Talisman, который призван решить эту задачу. Правда, он очень мощный и доступен не всем. Зато Inscribe, создающий небольшие отрывки текста, более доступен. Честно говоря, мы не ожидали, что он станет таким популярным и игрокам удастся найти ему такое массовое применение.

Veles: Расскажите, пожалуйста, о навыках в вашей игре. Особенно интересно было бы услышать о Dreamstrike.

Brian: Dreamstrike, в случае ус-

пешного использования, полностью уничтожает персонажа. Для того, чтобы продолжить игру, его придется создавать заново. Dreamstrike также наносит вред и тому, кто его использовал, вплоть до смертельного исхода. Естественно, что этот навык будет доступен только самым опытным игрокам и, на данный момент, им не обладает никто. Разговоры о том, что яд «уникальных» имеет схожий эффект – всего лишь слухи. Было бы нечестно наделять монстров столь сильным оружием.

Veles: Мне кажется, в игре слишком много навыков, которые очень опасны для их обладателя, но не несут особой пользы. Особенно трудно найти учителя с навыком Soul Evoke. Что вы думаете по этому поводу?

Brian: Вовсе нет. Soul evoke - одно из самых могущественных заклинаний. Когда вы убиты, это единственный способ восстановиться самостоятельно, если рядом нет Храма или игрока с навыком Restore. Как и Dreamstrike, Soul evoke наносит вред обладателю, но он того стоит. Конечно, это не часто используемый навык, однако очень полезный.

Veles: Будут ли какие-то дополнения к уже существующей вселенной? Расшириться ли игровой мир?

Brian: Мы очень сильно стараемся сделать игру лучше. Вероятно, Underlight никогда не перестанет совершенствоваться и станет динамическим миром. Добавляем новые уровни, предметы, другие игровые элементы. Уже через месяц после выхода появились противники и навыки, невиданные рвнев, а множество других все еще в стадии разработки. Несмотря на то что проект существует с 1995 года, складывается впечатление, что все еще только начинается. Сейчас готовимся добавить второй город.

Veles: А как дела с 3Dfx?

Brian: Не могу дать ни положительного, ни отрицательного ответа. :-) Такова политика фирмы.

Veles: Хотите сказать что-нибудь еще русским игрокам?

Brian: Я действительно очень рад, что и вы можете играть в Underlight. Интернет - это настоящий мир без границ, и я надеюсь, что такие игры, как Underlight, неким обрвзом помогут всем нам собраться вместе на этом празднике жизни. Clear dreaming!

группы по пять человек (packs), где каждый обладает определенными полномочиями. Alpha — представитель подразделения на собрании клана, vice-alpha — заместитель представителя, mentor — помощь новым членам, schoolar — связи с Учителями, huntsman — отвечает за военные действия.

Так что при входе в Underlight вас встретят представители Домов, которые будут наперебой вам что-либо объяснять. Не пугайтесь, это не психушку подключили к Сети, это mentor'ы выполняют одну из миссий по приветствию, отвечая на вопросы новых игроков, и получают за это приличные очки.

Orbits, spheres and plateaus

Система совершенствования персонажа в Underlight заслуживает восхищения. Убивая противников (уничтожение и убийство — разные вещи, так как после убийства остается душа, которая потом может быть уничтожена) и выполняя задания, игрок получает очки опыта. Тысяча очков равна одной орбите, по достижении которой, персонаж получает возможность выучить новые навыки, степень владения которыми будет расти при их активном использовании. После девятой орбиты дальнейшее развитие невозможно без вмешательства Учителя или Правителя Дома. Только они могут дать вам десятую орбиту. Десять орбит равняется одной сфере. Десятую орбиту дают не просто так, а за выполнение определенного задания. Когда игрок получил свою первую сферу (а всего сфер девять), для получения следующей орбиты потребуется уже 5000 очков, потом 10000 и так далее. То же самое относиться и к навыкам — изучение новых навыков и совершенствование уже имеющихся после 9 уровня

возможно только с помощью Учителей.

Учителя — это обычные игроки, наделенные правом обучать новым навыкам, развивать существующие и повышать Сферы персонажей до того уровня, на котором находится он сам. У Учителей есть свои «преподы» — представители Lyra Studios.

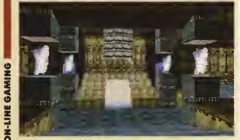
Вообще, развитие персонажа в Underlight — не право, а привилегия. Привилегия, которую придется заслужить. Задания, получаемые от Учителей, носят самый разнообразный характер — от уничтожения 40 противников определенным видом оружия до нахождения 5 кодексов (свитки знаний), созданных другими игроками ради навыка написания тех же самых кодексов. Естественно, что в каждом конкретном случае задание звучит несколько иначе, а охватить весь спектр таких поручений просто невозможно — у некоторых Учителей очень буйная фантазия. Кроме того, иногда абсолютно невозможно определить, честно ли игрок выполнил поставленную перед ним цель. Выяснить насколько выросли у персонажа орбиты можно достаточно просто при владении соответствующим навыком (judgement), а вот какое было использовано оружие — останется исключительно на совести игрока. Да и вообще не факт, что вы сражались, а не выполняли какую-нибудь более мирную миссию — как говориться, одним ударом семерых — и то выполнили, и это.

В результате, получается, что вовсе и не обязательно сражаться с противниками. Допустим, вы вступили в Order of

Sable Moon. Для получения первой сферы нужно привести двух новых членов в Дом и подготовить их для сдачи экзамена на знание игровой вселенной. Для этого берем миссию приветствия в холле и терпеливо ждем, когда же появятся люди, разделяющие ваши взгляды и, соответственно, философию данного Дома. За это получаем определенное количество очков опыта, зависящее от длительности смены и количества людей, которым вы помогли. Далее, убедившись в серьезности их намерений, пишем доклад о потенциальных новичках. Получаем еще очков 500 за каждого. И наконец, после сдачи экзамена и приема в Дом, вам добавят опыта в третий раз. То есть и задание выполнили, и очков заработали как раз до 9999 (если вы случайно перетрудились, то очки сверх указанной суммы, к сожалению, пропадут).

Evil, но не pk!?

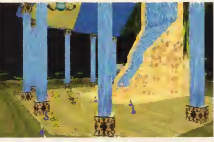
Несмотря на то, что беспричинное убийство других игроков категорически запрещено, как и обсуждение событий реальной жизни или взлом программного кода (нарушение указанных правил ведет к элементарному отключению от игры), никто не мешает вам стать «отрицательным» персонажем. Вот только способы достижения этой цели в Underlight более тонкие — можно сказать, интеллектуальные. Не нравится какой-то из Домов — попытайтесь уничтожить его изнутри, добившись высокого административного положения, или обчистите Сокровищницу в качестве рядового члена. Используйте шантаж,



рэкет, столкновения интересов, сложные взаимоотношения между Домами — действие дипломатических рычагов здесь велико. Еще проще — «подарить» молодому персонажу проклятый предмет. То-то он будет рад, что остался жив, очнувшись минут через 20 (реальное время действия некоторых проклятий). Короче, у «отрицательного» персонажа должна быть настоящая «цель».

Окружающая среда

Итак, перед нами во всей красе предстал трехмерный мир, состоящий из огромного числа своеобразных ост-



ровов, соединенных порталами. Есть как искусственные постройки — Церкви, Цитадели, лестницы вырубленные в скальных породах, комнаты, переходы, так и всяческие природные ландшафты и явления, типа водопадов или каньонов. Периодически на земле случайным образом появляются предметы, которые тут же подбираются в инвентарь для тщательного осмотра и определения фактической ценности. Все они разделены на несколько основных групп и различаются по цветовой гамме (цвета означают доступность предмета персонажу определенного класса), убойной силе и числу срабатываний. Основные виды предметов: дальнобойное оружие (очень редкое, но более эффективное, чем тот меч, которым обладает каждый игрок), лечебные эликсиры, предметы временно изменяющие характеристики персонажа, щиты и проклятые вещи. Плюс души (essence), оставленные поверженными противниками как памятный трофей.

Разновидностей врагов пока немного. Однако к каждому приходится подбирать свою тактику — кто-то может становиться невидимым, кто-то может парализовать оппонента. Особенно неприятно, когда старые знакомые мутируют и обучаются парочке новых смертельных навыков. Кроме того, бывают и «уникальные» экземпляры (Dark Mares), самостоятельно перемещающиеся по всему игровому миру, нападающие на сами Цитадели, и с таким набором заклинаний, что против них бессильны целые отряды защитников.

А потом придет она...

Смерть в Underlight — явление закономерное. В игре есть два вида смерти — «обычная» и «насовсем». Смерть «обычная» приводит к потере части предметов и очков опыта, и визуально выражается в отрубленной голове и испарившемся теле. Особенно опасен обрыв связи в тот момент, когда вы мертвы — есть шанс потерять гораздо больше, чем обычно. Но и только. Стоит вам вернуться в Храм или попросить помощь у сильного игрока, как ваше телесная оболочка восстановится и подлечиться до полного выздоровления будет уже несложно. Смерть «насовсем» связана с воздействием самого мощного из известных в Underlight заклинания — Dreamstrike. Это заклятье полностью уничтожает персонаж!!! Вернуться в игру под тем же именем будет нельзя.

Не похожий на тебя

Вот так — в битвах, дуэлях, соревнованиях (которые заменяют бесцельные убийства), интригах, учебе и общении проходит время путешественников в страну снов. Мир Underlight не похож ни на один из существующих в разработке ролевых проектов и безумно интересен, благодаря значительному количеству нововведений как в игровой концепции ,так и в ролевой системе. Он обладает впечатляющим потенциалом, который можно развивать и развивать.

Сами игроки предпочитают называть Underlight не игрой, а СНОМ. Сном, в котором возможно многое. Кто знает — может они и правы?

Veles

ВНИМАНИЕ, ПОДПИСКА!

СО ВТОРОГО ПОЛУГОДИЯ

В КАТАЛОГЕ **"ПОДПИСКА-98"**

ПОДПИСНОЙ ИНДЕКС 38888

– А Microprose – английская фирма?
– Да нет, американская.
– Странно... Американская, а хорошая...
Из разговора

Золотой путь MICROPROSE

Первоначально эта статья должна была называться "Золотой век Microprose". Однако после зрелого размышления (и, не в последнюю очередь, совета главного редактора) мы пришли к выводу, что в действительности в истории фирмы трудно четко выделить период, который можно было бы уверенно назвать "золотым веком"; вернее, вся история фирмы со дня основания и поныне – один длинный золотой век. А точнее – золотой путь.

История

А началось все, как известно, в Лас-Вегасе. Там происходило деловое совещание, собравшее представителей различных компьютерных компаний. В числе делегатов был и Сид Мейер – выпускник Мичиганского университета, а в те дни – системный аналитик General Instrument Corporation, компании, занимавшейся сетевыми технологиями. Больше всего на свете Сид обожал науку вообще, математику в частности и еще... игры. Поэтому все перерывы он проводил у игральных автоматов.

На этот раз ему попался авиасимулятор. Мейер увлеченно отстреливал врагов, когда к нему подошел другой молодой бизнесмен, также присутствовавший на конференции, и предложил сыграть. Сид согласился. Он не знал, что против него выступает профессионал – бывший летчик-истребитель ВВС США.

Впрочем, ни боевые навыки, ни доскональное знание авиатехники не помогли Биллу Стили – так звали экс-летчика. Хотя на его стороне были опыт и практика, на стороне Сида Мейера было кое-что поважнее – мышление программиста. Он прекрасно представлял себе внутреннюю логику программы и словно чувствовал, какие шаги она предпримет в тот или иной момент. Результат был предопределен: Стили потерпел сокрушительное поражение.

Естественно, он был потрясен – а кто бы на его месте не был? Но еще большее потрясение ждало его, когда Мейер небрежно обронил, что сам смог бы написать горвздо лучшую программу всего за неделю. Тут в Стили сработали инстинкты уже не летчика, но бизнесмена. "О'кей", заявил он. "Если ты напишешь такую программу, то я ее продам". Вот так и творится история.

Нужно сказать, что сама фирма Microprose появилась несколько позже – после того, как Мейер выполнил-таки свое обещание и написал вертолетную аркаду Chopper Rescue, ставшую первым проектом новоявленных компаньонов. А впоследствии, когда появились новые работы – Hellcat Ace, Spitfire Ace, Solo Fight (все – на авиационную тематику), у партнеров уже не было ни тени сомнений в блестящем будущем их детища. Оба ушли из фирм, в которых работали, и открыли свой офис. Работа закипела. Одна за другой выходили игры, ставшие уже классическими: симуляторы F-15 Strike Eagle (истребитель), Gunship (вертолет), Silent Service (подводная лодка); военно-стратегические Decision in the Desert, Conflict in Europe и Conflict in Vietnam, аркадный Airborne Ranger. Впрочем, об играх Microprose мы поговорим далее. Сейчас перед нами стоит немного другая задача, а именно – попытаться ответить на очень простой и в то же время неизмеримо сложный вопрос – в чем же секрет успеха фирмы? Почему ее игры пользуются такой популярностью? Может быть, Сид Мейер знал какой-то cheat?

Пожалуй, знал. И cheat этот очень прост – FUN. Удовольствие, по-нашему. Кодексом Microprose всегда было следующее – "Наши клиенты должны получить максимум удовольствия от наших продуктов". Вот и все, господа.

Отсюда и жанровая "всеядность" Microprose – разной аудитории нужны разные игры. Не секрет, что почти все классические Microprose'овские творения Сид Мейер разрабатывал лично. А так как сам он был заядлым и "универсальным" игроком, то понимал, что потенциальным покупателям новой игры может быть интересно абсолютно все – от самолетов до паровозов, главное в том, как именно это будет реализовано. Поэтому в процессе работы над игрой он руководствовался простым принципом – "А сам я захотел бы в это сыграть?"

Отсюда и потрясающая играбельность. В Microprose создавали игры, играть в которые на первый взгляд было не так уж и сложно. И, тем не менее, даже пройдя игру, нельзя было сказать "Теперь я знаю о ней все!" и благополучно стереть с винчестера и из памяти. Напротив, к этим играм можно было возвращаться снова и снова, каждый раз открывая для себя что-то новое, какие-то неизведанные тропы, неиспользованные возможности. В них можно было играть годами, так и не исчерпав полностью их игрового потенциала – и это при изначальной ориентированности на single-play!

Отсюда и традиционные относительно низкие системные требования. "Мне не хотелось бы", говорил Мейер в одном из своих интервью, "выпускать игры, занимающие 20 мегабайт и работающие только на 486-й машине. Для некоторых игр, возможно, это и хорошо, но высокие системные требования отнюдь не являются абсолютной необходимостью. Лучше уж я сделаю игру, которая будет доступна большему кругу людей. Какой бы ни была конфигурация вашего компьютера, она будет достаточной". Слова эти были сказаны в 1993 году, но они не утратили актуальности и сегодня, разве что 20 мегабайт можно заменить пятью CD, а 486-й процессор – Pentium'ом с MMX. И это правда, поскольку в отличие от той же id Software, Microprose никогда особо не гонялась за суперсовременными технологиями (хотя и отсталой в этом плане ее тоже не назовешь). Главным для фирмы всегда было не превратить высокий технологический уровень в самоцель. Да, "3Dfx only"-графика выглядит потрясающе красиво, но гораздо важнее сделать хорошую ИГРУ.

Отсюда и некоторый обучающий аспект многих игр. Вспомните ту же Civilization или Master of Orion! Какой потрясающий полигон для социально-политических экспериментов! Может быть, если бы наши политические лидеры хоть немного поиграли в "Цивилизацию", у нас не было бы сегодня многих проблем? А Railroad Tycoon, откуда можно узнать массу полезной информации о том, как же все-таки устроена рыночная экономика? Да это же просто пособие для начинающего бизнесмена! А симуляторы с подробнейшими пользовательскими руководствами, откуда покупатель мог узнать абсолютно все об их прототипах?

Кстати, всевозможные руководства вообще были коньком Microprose. Фирме мало было предоставить клиенту просто документацию к игре. Нередко в коробку вкладывалось еще и полноценное художественное произведение – рассказ или короткая повесть, – которые не только предоставляли игроку информацию по истории вопроса, но и погружали в мир, в котором ему предстояло освоиться. Таким образом, игра выходила за пределы компьютера и становилась частью жизни.

Отсюда вывод – Microprose прилагала все возможные и невозможные усилия для того, чтобы ее игры были увлекательными и в то же время познавательными; выполненными на высоком техническом уровне и в то же время доступными; несложными в освоении и в то же время предоставляющими вдумчивому игроку массу информации для исследования.

Кстати, а почему я пишу все это в прошедшем времени? Ведь этих принципов фирма придерживается и по сей день. Так что золотой путь Microprose продолжается, пусть и без Сида Мейера (маэстро оставил фирму в 1996 году и основал Firaxis, небольшую команду из суперпрофессионалов игрового бизнеса. Кстати, в настоящее время они чувствуют себя уютно под крылом другого гиганта игровой индустрии – Electronic Arts). Несомненно, в будущем нас ждет немало новых хитов от этой прекрасной фирмы.

Игры Microprose

За свою более чем десятилетнюю историю компания выпустила 167 игр, проданных общим тиражом 25,5 миллионов копий. 57 из них были проданы в количестве более ста тысяч копий, что позволяет с уверенностью говорить о них как о бестселлерах. Как мы уже отмечали, Microprose выпускает игры практически всех жанров (за бортом остаются разве только 3D Action и файтинги – компания сохраняет приверженность "интеллектуальным" развлечениям). Естественно, не все эти игры были разработаны самой фирмой. Для многих из них она выступила как паблишер, причем для некоторых – как паблишер на определенном (например, европейском) рынке.

Поговорим же о Microprose'овских играх подробнее, благо поговорить есть о чем.

Симуляторы

Рассказ о Microprose'овских играх мы вполне закономерно начинаем с жанра, с которого, собственно, и началась их популярность – с симуляторов. За считанные годы фирме удалось не только громко и внятно заявить о себе в этом жанре, но и занять в нем лидирующую позицию. Только в последнее время, сделав весьма ощутимый вираж в сторону стратегий, Microprose уступила эту позицию другим фирмам.

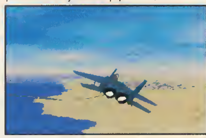
Симуляторы – жанр по-своему уникальный. Во всей огромной индустрии компьютерных игр сложно найти что-то более консервативное, нежели симулятор. Сказать новое слово здесь крайне сложно в силу самой специфики жанра. Если в стратегиях или квестах можно говорить о революционных концепциях, то симуляторы мы оцениваем в основном по одному показателю – реалистичности. Реалистичности графики с одной стороны, и точности соответствия прототипу – с другой. Не секрет, что нередко желание разработчиков в точности скопировать прототип отрицательно сказывается на играбельности: симулятор становится крайне сложным в освоении, и игровой процесс из развлечения превращается в тяжелую, а иногда и довольно нудную работу. Другие, напротив, стремятся к максимуму простоты и удобства, жертвуя при этом реалистичностью.

Microprose удалось достичь приемлемого баланса между этими двумя крайностями – большинство ее симуляторов нельзя было упрекнуть ни в излишней усложненности, ни в чрезмерной аркадности. Они были увлекательны и демократичны. Сущность Microprose'овского подхода к симуляторам кратко можно выразить словами Сида Мейера: "Если игра вам по душе, вам уже плевать на то, может ли F–15 в действительности делать 625 узлов".

Аэрокосмические симуляторы

Первыми по–настоящему популярными играми были F–15 Strike Eagle и Gunship, появившиеся в 1987 году. F–15 стала настоящей классикой, выдержав два продолжения. В этой игре подход Microprose к симуляторам реализовался в полной мере: управление самолетом не представляло большой сложности, и вместе с тем, самолет вел себя достаточно реалистично.

Последняя игра серии – F–15 Strike Eagle III – продемонстрировала высокое качество графического и звукового оформления, а также



разнообразие театров военных действий и противников. Появилась (в отличие от предыдущих игр серии) возможность самостоятельно выбирать вооружение. Стоит отметить и то, что игра создавалась при непосредственном участии специалистов ВВС США.

Gunship был симулятором вертолета AH–64A Apache. Особенность "вертолетных" симуляторов в том, что полет происходит на малой высоте и относительно невысокой скорости. Отсюда и высокие требования к графике – все детали ландшафта должны быть отрисованы самым тщательным образом. Создатели Gunship справились со своей задачей как нельзя лучше: для 1987 года графика игры смотрелась весьма убедительно.

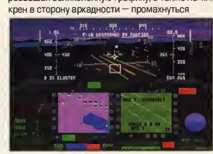
Миссии включали как тренировочные полеты, так и реальные боевые задания в Индокитае, центральноамериканских джунглях, на Ближнем Востоке и в Европе. Количество противника, интенсивность его огневой мощи, реалистичность полета и погодные условия можно было варьировать. В игре уделялось внимание малейшим деталям: например, пренебрежительное отношение к такой, казалось бы, мелочи, как позывные базы, вполне могло стоить пилоту жизни. Все это позволяет говорить о Gunship как о первом качественном вертолетном симуляторе.

В его продолжении – Gunship 2000 (1991) – в отличие от первой части, акцент ставился на взаимодействие между подразделениями. Игрок действовал не в одиночку, а в составе боевой группы, так что для успешного выполнения задания требовались не только высокие

летно–боевые качества, но и хорошее оперативно–тактическое мышление.

Следующим проектом Microprose стал симулятор F–19 Stealth Fighter (1989), прототипом для которого, как явствует из названия, послужил F–19 – истребитель, выполненный по технологии "Стелс". Разнообразные ландшафты и миссии – от боевых до шпионских, масса наземных и воздушных целей, подробные брифинги, множество видов оружия, прекрасная графика и реалистичная модель полета сразу же сделали игру суперхитом. Несмотря на специфику прототипа (самолет–невидимка по определению не может вступать в горячие воздушные схватки, для него главное – не подставляться) игра отличалась редким динамизмом.

Дальнейшим развитием этой линии стала игра F–117A Nighthawk (1991), продемонстрировавшая великолепную графику, а также легкий крен в сторону аркадности – промахнуться



как при пуске ракет, так и при бомбометании было практически невозможно, в то время как вражеские попадания причиняли лишь очень незначительный ущерб.

Игра Knights of the Sky (1991) стала настоящим подарком для романтиков. Современные самолеты оснащены многочисленными вспомогательными бортовыми системами, призванными максимально облегчить пилоту жизнь. Сегодня компьютеры делают практически все, разве что не варят пилоту кофе. И, несмотря на то, что человеческий фактор по–прежнему играет решающую роль, тактика современного воздушного боя коренным образом отличается от той, какой она была несколько десятилетий назад. Благодаря реактивным двигателям, а также электронике бой длится считанные минуты, а то и секунды; пилот может поразить цель, даже не вступая в визуальный контакт.

В эпоху первой мировой войны (а именно в это время происходит действие игры) все было совсем иначе. Не случайно пилоты первой мировой сравниваются со средневековыми рыцарями. Как рыцарь во время поединка мог положиться только на крепость руки, прочность копья и выносливость коня, так и пилот мог надеяться только на себя и доскональное знание своего самолета. Ну и на удачу, конечно.

Игроку предоставлялась уникальная возможность выступить в роли одного из известных пилотов, можно было также начать собственную боевую карьеру. На выбор предоставлялось более десятка самолетов–"этажерок". Игрок мог как выполнять обычные для симуляторов миссии, так и встретиться в воздушной дуэли с одним из прославленных асов первой мировой.

B–17 Flying Fortress (1992) был одним из немногочисленных симуляторов тяжелых бомбардировщиков периода второй мировой войны. В любой момент игрок мог взять на себя обязанности одного из десяти членов экипажа; остальными в это время управлял компьютер. Впрочем, можно было доверить ему управление всем экипажем и ограничиться только ролью наблюдателя, но ведь это не так интересно, не правда ли? Кроме того, стоит ли во всем полагаться на электронные "мозги"?

Более того, игрок мог не просто выполнять стандартные функции пилота, штурмана или стрелка – он мог также ремонтировать поврежденное оборудование, оказывать первую помощь, выполнять работу раненого или убитого члена экипажа.

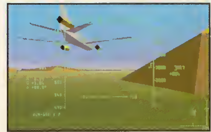
Изображения рабочих мест членов экипажа были потрясающе красивыми и, пожалуй, неплохо бы смотрелись и в современных симуляторах, в то время как трехмерная графика самой игры даже по тем временам не блистала великолепием.

Игроку на выбор предоставлялось шесть самолетов. Правда, во всех случаях это был все тот же B–17. "В чем же различие?", спросите вы. В экипажах. Каждый бомбардировщик обладал своим уникальным экипажем, причем игрок мог просмотреть личное дело любого из шестидесяти летчиков.

Великолепно были организованы брифинги. Помимо стандартных текста задания и карты, можно было просмотреть словно бы снятые с воздуха короткие киноролики с видами на основную и второстепенную цели миссии.

В том же 1992 году появилось еще несколько авиасимуляторов – ATAC: Advanced Tactical Air Command, Ancient Art of War in the Skies и Harrier Jump Jet.

ATAC отнюдь не относилась к числу шедевров Microprose. Геймплей был чересчур упрощен и приближен к аркаде. В принципе, это можно было бы понять при наличии качественной



графики, но и она выглядела достаточно анахроничной. Единственной изюминкой игры было наличие в ней стратегических элементов – прежде чем провести операцию (а бороться предстояло с колумбийскими наркокартелями), ее необходимо было спланировать.

Ancient Art of War in the Skies была почти полной копией ATAC – с поправкой на то, что события происходили в период первой мировой войны. Так же, как и в ATAC, в игре присутствовал стратегический элемент. Для победы требовалось знание стратегии и тактики. Однако симуляторная часть была ниже всякой критики – даже вид на самолеты был использован "от третьего лица"! Аркада чистой воды. Единственное, из–за чего мы упомянули игру в данном разделе – это то, что традиционно она все же (по инерции?) считается симулятором.

Прототипом для игры Harrier Jump Jet, как можно догадаться, послужил истребитель вертикального взлета Harrier GR.1. Harrier Jump Jet мало чем отличался от других Microprose'овских симуляторов, разве что добавилось переключение двигателей с вертикального на горизонтальный режим. А вот графика была отличной, что вполне объяснимо: Harrier – дозвуковой самолет, а значит, изображению деталей ландшафта, а также наземных и надводных целей должно бы–

ло уделяться первостепенное внимание.

Новым суперхитом стала игра Dogfight: 80 Years of Aerial Warfare (1993), посвященная "юбилею" воздушного боя. Обладая на первый взгляд небольшим набором миссий и самолетов, на самом деле игра была просто уникальной. Вспомните-ка, когда вы смотрели фильмы о первой или второй мировой войне, не ловили ли вы себя на мысли типа "Вот если бы подкинуть туда парочку "Фантомов" или "МиГов"... В Dogfight у вас такая возможность появлялась!

К вашим услугам были двенадцать самолетов из шести различных эпох. Что может быть интереснее, чем попробовать "стравить" в воздухе Sopwith Camel из первой мировой и, допустим, "МиГ-23"? Впрочем, вы всегда могли устраивать дуэли и между самолетами одной эпохи или просто выполнять миссии над одним из театров военных действий. Разумеется, сражаться можно было не только с компьютером, но и с живым противником.

F-14 Fleet Defender (1994) предлагала игроку сесть за штурвал палубного истребителя F-14 Tomcat. Игра ознаменовала своеобразное возвращение к "старым добрым" симуляторам в лучших традициях F-15 Strike Eagle, но на совершенно новом уровне – с современной графикой, большим количеством противников, широкими возможностями настройки и простотой в освоении.

Три сценария: полярный, средиземноморский и тихоокеанский, 53 вида противников, почти кинематографическое качество графики и огромное количество миссий – вот что такое F-14 Fleet Defender. Если же игрок успевал устать от стандартных миссий, к его услугам был режим Scramble – своеобразный конструктор, позволяющий моделировать миссии по своему вкусу (ограничиваясь, правда, только воздушным боем). Задания можно было выполнять в одиночку, а можно и в составе эскадрильи. При выполнении каждой миссии игрока сопровождал ведомый, но и кроме него в воздухе находилось немалое количество союзных самолетов. Общее число боевых единиц в воздухе могло достигать сорока-пятидесяти. А ведь кроме них, были еще и боевые корабли!

Противники были весьма неглупыми, и чтобы выжить в этой игре, требовались отличная реакция и умение молниеносно анализировать ситуацию – словом, все то, что требуется и от реального пилота.

В том же 1994 году появилась игра 1942: Pacific Air War, ставшая как бы отчетом Microprose за почти десятилетие активной деятельности на симуляторном рынке. Игра была посвящена событиям второй мировой войны на Тихом океане, причем можно было воевать на стороне как США, так и Японии. Игрок также мог выбирать между "чистым" симулятором или симулятором с элементами стратегии.

В режиме "чистого" симулятора требовалось выполнить ряд миссий на одном из предлагаемых типов самолетов (истребителе, бомбардировщике или торпедоносце). Довольно досадным было то, что при выполнении миссий игрок мог надеяться только на себя; таким образом, не было ощущения того, что идет мировая война, не было "чувства локтя". Несмотря на то, что компьютерные напарники присутствовали, их уровень был крайне невысок, а порой игрок и вовсе обнаруживал, что совершает взлет с совершенно другого авианосца, нежели напарники. Вообще, казалось, что все миссии выполняются в одиночку. Все прочие пилоты, и даже члены собственного экипажа оставались анонимными (вспомните хотя бы тот же B-17 с его подробнейшими досье).

Далее, сами боевые действия были весьма далеки от реализма. Например, если предстояло бомбить конвой, состоящий из одних транспортов без воздушного прикрытия, эскадрилья бомбардировщиков или торпедоносцев вылетала на задание без единого эскортного истребителя. На реальной войне такое попросту невозможно!

Как следствие этого, игрок заранее как бы оказывался предупрежден: если летим на задание без эскорта, значит, вражеские истребители нас не потревожат. Стоит ли говорить о том, что такой подход чудовищно снижал реализм?

Все эти недостатки с лихвой искупал стратегический режим. Он позволял сконцентрироваться не только на полетах, но и на стратегическом и тактическом руководстве военными действиями авианосцев на тихоокеанском театре. Ближайшим аналогом этого режима может служить варгейм Carriers at War, посвященный той же теме. Естественно, 1942: Pacific Air War не была столь же тщательно детализована, зато в ней присутствовало то, чего не было в обычных варгеймах – при желании всегда можно было сменить фуражку адмирала на шлем летчика и лично поучаствовать в битве.

Что касается графики, она вобрала в себя все лучшее, что было сделано Microprose в жанре симуляторов: морские ландшафты лучше, чем в F-15 и F-14; наземные – лучше, чем в Harrier Jump Jet; а модели кораблей – лучше, чем в Task Force 1942 (о ней мы поговорим чуть позже). Интеллект противников был также на высоте. Словом, 1942: Pacific Air War несомненно является одним из шедевров Microprose.

В числе космических симуляторов в первую очередь нужно упомянуть Lightspeed (1990) и Hyperspeed (1991). Номинально это были две игры, фактически же они не отличались друг от друга ничем. Таким образом, Hyperspeed (о которой мы и будем говорить) представляет собой вовсе не продолжение Lightspeed, как иногда ошибочно считают, а просто более позднюю версию.

Честно говоря, жанровую принадлежность игры определить очень трудно. Ее ближайшим аналогом является бессмертная Elite. Так же, как и в Elite, в Hyperspeed космические сражения гармонично сочетались со стратегией класса Business/Management. И не только...

Мир Hyperspeed был более компактен, к тому же в игре присутствовал четкий сюжет. После ряда катастроф Земля стала абсолютно непригодной для жизни, и было принято решение о полной эвакуации ее жителей на другие планеты. Задачей игрока являлось обнаружение в одной из четырех галактик (по терминологии игры – кластеров) пригодной для жизни планеты и накопление там достаточного количества ресурсов для колонии землян. Ресурсы можно было добывать не только при помощи торговли, но и совершенно традиционными методами – строя шахты на поверхности планет ("Паркан", ау!). Но поскольку свободных ресурсов всегда не хватало, торговать приходилось в любом случае.

Однако и этого было недостаточно. Галактика уже была заселена самыми разнообразными расами, которые, разумеется, отнюдь не относились друг к другу благосклонно (впрочем, не вступая в открытые конфликты). Игроку предстояло разобраться в этом хитросплетении политических альянсов и конфронтаций и определиться с выбором: с какими расами стоит заключить союз, с кем – не стоит, а кого вообще лучше бы... того... При этом необходимо было просчитывать все возможные последствия своих поступков.

Самым интересным было то, что многие расы в процессе игры развивались, создавая новые колонии. Единственный недостаток: они не воевали друг с другом. В остальном же стратегическая часть была выше всяких похвал; многие находки перекочевали потом в Master of Orion.

Бой тоже был реализован неплохо – каждая раса располагала своими типами кораблей, своими видами оружия; соответственно, требовала своей тактики. К недостаткам игры можно было отнести, пожалуй, то, что некоторые компоненты корабля не могли быть ни повреждены, ни уничтожены ни при каких условиях. Правда, вы могли потерять оба двигателя и корабль, таким образом, оказывался парализован, но и в этом случае оставался выход: воспользоваться спасательной шлюпкой. А затем, по возвращении на базу, игроку совершенно бесплатно выдавали новый корабль. Словом, Hyperspeed как симулятор обладал своими достоинствами и недостатками.

Еще одним космическим симулятором стал XF5700 Mantis Experimental Fighter (1992), призванный составить конкуренцию сериалу Wing Commander. Даже на коробке с игрой была наклейка с надписью "Если вам нравится ТО космическое приключение, вам понравится и Мантис". И действительно, среди покупателей игры преобладали ветераны Wing Commander, но это сослужило "Мантису" медвежью услугу. Новая игра автоматически рассматривалась как вторичный по отношению к Wing Commander продукт; кроме того, сравнения с бессмертным Origin'овским сериалом были неминуемы, и результаты этих сравнений не всегда оказывались в пользу Mantis.

Модель полета в Mantis была более реалистичной (если вообще можно говорить о каком-то реализме в отношении космосимулятора), но как раз это и оттолкнуло от игры многих поклонников не только Wing Commander, но и традиционных симуляторов (управление кораблем в WC мало чем отличалось от управления обычным самолетом). В Mantis все было по-другому: направление движения корабля зависело исключительно от двигателей. Так, если вы летели в одном направлении, а затем выключали тягу, корабль некоторое время продолжал двигаться в том же направлении, независимо от того, в какую сторону он был при этом развернут. Подобное поведение создавало немало проблем в бою.

Кроме того, сложности в маневрировании диктовали другую тактику боя. В отличие от WC с его увлекательными космическими схватками, основным оружием в которых становились пушки, в Mantis врага необходимо было уничтожать ракетами с максимальной дистанции. Открытый поединок лицом к лицу превращался в трусливое избиение.

Графика. В WC изображения кораблей были спрайтовыми, Microprose же использовала более перспективную технологию полигональных моделей. Это облегчало рендеринг, но неминуемо вело к упрощению моделей. Обладая более прогрессивной технологией, "Мантис" смотрелся менее выигрышно.

Но главным разочарованием было однообразие миссий. На первый взгляд, их количество было более чем достаточным – семьдесят одна. На поверку девяносто процентов заданий были совершенно однотипны – "отправляйтесь туда-то и уничтожьте такой-то корабль" – и сюжетно практически не увязывались в единую кампанию.

Таким образом, Mantis был игрой с огромным потенциалом, который, к несчастью, не был полностью реализован. Быть может, продолжение этой игры, если бы оно появилось, и стало бы настоящей сенсацией в мире космосимуляторов, но судьба распорядилась иначе. Буквально через несколько месяцев появился X-Wing от LucasArts, который при тех же полигональных моделях кораблей был лишен столь характерных

для "Мантиса" недостатков. X-Wing поставил жирный крест не только на возможном продолжении Mantis, но и на будущем Microprose в жанре.

Морские симуляторы

На рынке подводных симуляторов завоевать признание непросто. Дело здесь не только в высоких требованиях к графике. Помните F-117A Stealth Fighter? На самом деле у подводной лодки не так уж мало общего с истребителем "Стелс". Дело здесь в тактике. Как для самолета-невидимки, так и для подводной лодки самое главное – остаться незамеченным. Правда, в отличие от самолета, подводная лодка может находиться на боевом дежурстве достаточно долгое время.

Более того, в отличие от самолетного имитатора, в случае с подводной лодкой разработчики не могут сделать ставку на графику: в данном случае экипаж ориентируется не визуально, а по показаниям всевозможных сонаров, радаров и прочих активных и пассивных сенсоров. Реализма подводному симулятору прибавляет не столько графика, сколько звук, и сделать его интересным и увлекательным – задача не из легких. Однако Microprose это прекрасно удалось.

Фирма вполне удачно заполнила все ниши на этом рынке, выпустив и исторический (Silent Service, Silent Service II), и футуристический (SubWar 2050), и современный симулятор (Red Storm Rising). Причем заслуживает упоминания хотя бы тот факт, что, например, на рынке симуляторов современных атомных подлодок после выхода Red Storm Rising (а вышла игра в мае 1989 года) целых восемь (!) лет так и не появилось ничего стоящего. Только выход Tom Clancy SSN в прошлом году изменил ситуацию.

Поговорим же об этих играх подробнее. Silent Service (1987) была одной из первых популярных Microprose'овских игр. Она была посвящена событиям второй мировой войны, точнее – боевым действиям американских подводных лодок против японского флота на Тихом океане. Подход компании к созданию симуляторов воплотился в ней в полной мере: Silent Service обладала неплохой графикой, отличалась технической и исторической достоверностью, да и играбельность была на высоте.

Продолжение, вышедшее в 1990 году, не только обладало всеми достоинствами первой части, но и довело игру практически до совершенства. Игроку было доступно несколько типов подводных лодок, а противодействие врагов было достаточно серьезным. Реалистичность игры потрясала – возьмем хотя бы такой немаловажный аспект, как торпедная атака. У игрока не только были все шансы промахнуться, но даже в случае попадания торпеда срабатывала далеко не всегда. Или, точнее, торпеда срабатывала иногда. Дело в том, что в начале тихоокеанской кампании на вооружении флота США было достаточно большое количество торпед с дефектными взрывателями.

И в то же время игровой процесс не превращался в утомительное курсирование по боевым постам – Microprose знала свое дело четко. Silent Service II оставалась лидером среди исторических подводных симуляторов вплоть до выхода Silent Hunter.

Red Storm Rising (1989) была создана в сотрудничестве с известным автором политических детективов Томом Клэнси ("Охоту за "Красным Октябрем" помните? А "Игры патриотов"?) и по мотивам его одноименного бестселлера, повествующего о третьей мировой войне. К сожалению, в этом конфликте супердержав игрок не мог сам выбрать, за какую сторону сражаться, зато к его услугам были пять различных классов подлодок флота США, а сражаться предстояло с действительно разнообразным противником: 37 типов боевых кораблей! Для 1989 года это очень много.

В Red Storm Rising Microprose продолжала использовать свою находку, впервые примененную еще в первой Silent Service – ускорение времени. Правда, эта функция почему-то действовала только во время боя, что представляется несколько странным.

Как всегда, игроку предоставлялся на выбор один из четырех уровней сложности, а также несколько сценариев или вся кампания полностью. Нужно отметить, что при каждом прохождении кампании миссии генерировались случайным образом. Каждый раз игрок участвовал в "другой" третьей мировой.

Ну и, конечно же, реализм игры был на высоте. Игроку было доступно практически все, что было доступно командиру реальной атомной подводной лодки.

А вот там, где речь идет о футуристических симуляторах, о реализме говорить сложно; видимо, поэтому в своей игре SubWar 2050 (1993) Microprose, что называется, оторвалась

по полной программе. Начнем с графики. Впервые в подводном симуляторе была использована трехмерная графика такого высокого качества. Что? Мы сами говорили, что в подводном симуляторе графика – не главное? Да забудьте вы об этом – дело-то происходит в будущем! Там перед командиром лодки открывается такой же широкий обзор, как и перед пилотом, и никакие перископы не нужны.

Сам игровой процесс чем-то напоминал Pirates! (эта игра рассмотрена в "адвенчурном" блоке). Игрок нанимался на службу к одной из соперничающих друг с другом крупных корпораций и выполнял для нее миссии, повышая при этом свое личное благосостояние. Он мог быть взят в плен и выкуплен на свободу.

На выбор предоставлялось пять кампаний (включая тренировочную); был также доступен режим "чистой симуляции", когда игрок мог просто охотиться на вражеские корабли и оттачивать тактические навыки, не беспокоясь при этом о сюжетной линии.

В ряде миссий игрока сопровождал ведомый – ну прямо как в "Команче"! Кстати, тактика подводного сражения также чем-то напоминала "команчевскую" – укрыться во впадине, затем неожиданно всплыть, выпустить пару торпед, и снова опуститься во впадину, пока противник не засек.

При всех своих достоинствах SubWar 2050 не была лишена и ряда недостатков: AI противника не был достаточно проработан. Обладая достаточно тихой лодкой, вы вполне могли "подкрасться" к врагу вплотную – и это при том, что он ВИДЕЛ вас в этот момент! Похоже, компьютерный AI, в отличие от живого игрока, полагался только на данные сонаров, но никак не на визуальную информацию. Несколько глупо, не так ли? Более того, теряя подводные лодки, противники нимало не заботились о том, чтобы хоть как-то "прочесать" подозрительный район. Никто больше не шумит – значит, все в порядке. По сравнению с той же Silent Service, в которой игрок постоянно подвергался атакам противолодочных катеров, это был колоссальный шаг назад.

Многие противники появлялись попросту "ниоткуда": секунду назад его еще не было, а сейчас – вот он, встречайте! А ведь подлодка – не Doom'овский монстр, чтобы телепортироваться прямо тебе за спину. Такое поведение противника не только оставляло мало места для стратегической мысли, но и просто раздражало.

Наконец, в SubWar 2050 присутствовали элементарные баги – такие, как, например, сбой прицела при переключении между различными видами оружия. Одному Богу известно, сколько боеприпасов было из-за этого израсходовано впустую.

Однако, несмотря на все это, SubWar 2050 была и остается довольно приятным подводным симулятором с ярко выраженными аркадными элементами и хорошей графикой, способной и сегодня доставить немало удовольствия.

Впрочем, по морям плавают не только субмарины. Среди надводных симуляторов самым впечатляющим (и, по большому счету, единственным) проектом Microprose является игра Task Force 1942 (1993), посвященная событиям августа 1942 года на тихоокеанском военном театре. Именно тогда произошла высадка американского морского десанта на остров Гудалканал, ставшая переломным моментом в морской войне между США и Японией. Как можно догадаться, в игре присутствовал мощный стратегический элемент.

Игроку предоставлялся традиционный выбор между одной из воюющих сторон, а также любого из реальных сражений этого периода или всей кампании в целом. Можно также было создать собственный сценарий.

Стратегический элемент заключался не только в возможности руководить всем флотом, а также авиацией, но и в необходимости грамотно организовать снабжение своих частей и любой ценой перерезать коммуникации противника.

В режиме симулятора игрок мог взять на себя управление любым кораблем. Набор постов был не очень большим, зато исчерпывающим: артиллерийский и торпедные посты, штурман, впередсмотрящий, капитанский мостик, а также пост борьбы за живучесть корабля (впрочем, в этом случае игроку отводилась роль простого наблюдателя, в то время как все меры по спасению корабля предпринимались автоматически).

Графика игры была очень качественной – впервые в морском симуляторе были использованы трехмерные модели кораблей. Надо отметить, что выглядели они весьма убедительно. Кстати, техническим консультантом игры был вице-адмирал Уильям Мэк, лично участвовавший в битве за Гудалканал.

В целом, игра является первоклассным надводным симулятором со стратегическими элементами, равного которому, пожалуй, не существует и по сей день.

Танковые симуляторы

С танками дело обстоит еще сложнее, чем с подводными лодками, поскольку требования, предъявляемые к игре, гораздо выше. Предпосылка к этому одна: в одиночку танк не действует практически никогда. Напрашиваются два вывода: во-первых, игровая среда должна быть намного более насыщенной разнообразными объектами, среди которых детали ландшафта – далеко не самое главное (свои и чужие танки, артиллерия, авиация); во-вторых, между различными подразделениями должно быть организовано эффективное взаимодействие.

Такое взаимодействие было прекрасно реализовано в игре M1 Tank Platoon (1989). Невероятно, но факт: несмотря на крайне незамысловатую графику и ряд довольно грубых ошибок (действия некоторых членов игрового экипажа существенно отличались от действий экипажа реального "Абрамса"), игра стала крупным событием – прежде всего из-за великолепной имитации действий командира танка, а также продуманного алгоритма управления своими подразделениями.

Боевые характеристики как своего, так и вражеского вооружения, а также тактика веде-

ния реальных боевых действий были сымитированы в M1 Tank Platoon великолепно, и эта игра заслуживает самых высоких похвал.

Новым бронетанковым симулятором от Microprose (на этот раз – с элементами стратегии) стала игра Across the Rhine (1995), посвященная боевым действиям второй половины 1944 года между Германией и войсками союзников. Соответственно, выбирать можно было любую из воюющих сторон.

Стратегическая часть игры была реализована достаточно традиционно – игрок мог управлять как только своим собственным подразделением, так и батальоном, а также всей армией. В то же время, как и положено в играх такого родв, в любой момент можно было взять на себя управление любой боевой единицей.

Симуляторный компонент был несколько упрощен, но все же относительно неплох. Графика была вполне современной, и, пожалуй, единственным недостатком игры являлся уж слишком маленький размер окошка, в котором происходили боевые действия. Впрочем, и это можно было обратить в достоинство – параллельно с ведением боевых действий игрок мог наблюдать карту. Кстати, от этого компонента можно было и вовсе отказаться, ограничившись одним лишь стратегическим управлением.

В целом игра была добротной и традиционно по-Microprose'овски качественной, однако успех ее был весьма скромным – на фоне животрепещущих событий в Ираке вторая мировая казалась многим "преданьями ствріны глубокой". А жаль.

Спортивные симуляторы

Среди них в первую очередь нужно назвать две части Formula 1 Grand Prix (1992 и 1996 годы соответственно). Эта игра и сегодня остается одной из лучших. Следует сказать, что Formula 1 от Microprose (так же, впрочем, как и аналогичные игры от Domark) является сертифицированным симулятором популярнейших кольцевых гонок. Что это значит? То, что в данных играх вы имеете дело с реальными трассами и реальными гоночными болидами, которые до мельчайшей детали соответствуют характеристикам прототипов.

Formula 1 Grand Prix не является "чистой" гонкой. Она содержит целый ряд управленческих элементов; в первую очередь, тщательную нвстройку автомобиля – сполеры, передаточные отношения и многое другое. Одним из определяющих факторов в реальной гонке является правильный выбор резины. Даже суперпрофессиональный пилот "Формулы-1" может проиграть гонку, если выберет неверную тактику смены покрышек. В игре было учтено и это.

Игровой процесс был также весьма увлекательным. Команда "Формулы-1" состоит из двух болидов, и во время гонки игрок мог переключаться между ними. Таким образом, соревнования не превращались для игрока в одиночную гонку по типу "каждый сам за себя" – напротив, игра отличалась великолепной реализацией командной борьбы.

Другая сторона "Формулы-1" – менеджерская – была представлена игрой Grand Prix Manager (1995). Победа в гонке не является достоянием одного пилота – это победа всей команды, начиная с техников, которые меняют резину, и заканчивая высшим менеджерским эшелоном.

В роли владельца команды игроку предстояло подобрать себе как можно более профессиональных пилотов и обслуживающий персонал, заключить контракты с наиболее перспективными конструкторами и выгодными рекламодателями.

Хорошая команда должна работать четко и слаженно, поэтому ее необходимо было тренировать: кропотливо, на разных трассах, тщательно отрабатывая все этапы гонки. В награду менеджер мог полюбоваться соревнованиями с высоты птичьего полета.

Среди других Microprose'овских автосимуляторов нужно упомянуть также Stunt Car Racer (1990) – необычную гонку, в которой необходимо было не только опередить соперника, но и овладеть техникой выполнения фигур автомобильного "высшего пилотажа", Virtual Karts (1995) – очень зрелищный симулятор соревнований по картингу с фотографическими текстурами в SVGA, а также Track Attack (1996) – довольно невразумительную игру, которая сама по себе, возможно, выглядела бы неплохо, но на фоне таких "монстров", как Destruction Derby, Screamer и особенно The Need for Speed полностью терялась.

Но рынок спортивных симуляторов не ограничивается одними автогонками. Поэтому заслуживают упоминания и такие игры, как имитаторы футбола "обычного" – Microprose Soccer (1989) и International Soccer Challenge (1990), футбола американского – NFL Coaches Club Football (1993) и Ultimate Football 95 (1995), а также гольфа, мимо которого, наверное, не прошла ни одна уважающая себя фирма, занимающаяся спортивными симуляторами – Greens, the Ultimate Golf Simulator (1992).

Стратегии

Если симуляторы принесли Microprose популярность и славу, то стратегии вписали ее имя в историю. Именно в этом жанре нестандартное мышление разработчиков из Microprose (и, в первую очередь, Сида Мейера) проявилось "в полный рост". И пусть это название и это имя уже ничто, кроме старой памяти, не связывает, все равно миллионы геймеров "со стажем" во всем мире будут помнить, что это именно Та Фирма и Тот Человек, которые сделали "Цивилизацию". Просто "Цивилизация", потому что использовать эпитеты, например, легендарная или революционная, – значит приуменьшить достоинства этого творения Сида Мейера.

С нее и начнем. Civilization (1991) стала действительно событием в стратегическом жанре, который до этого ограничивался почти исключительно воргеймами. Строго говоря, эта игра нашла свой жанр в себе самой. Более того, развитие этого жанра происходило в рамках Microprose.

Что же такого замечательного в этой игре? Ранее много говорилось о симуляторах, созданных в разное время Microprose. Так вот, "Цивилизация", по большому счету – тоже симулятор, симулятор истории человечества. Этим во многом объясняется та популярность, которую по праву заслужила эта игра. С одной стороны, мало кто откажется стать правителем, какого не знала реальная история, править одним народом несколько тысячелетий, начиная с первобытнообщинного строя и заканчивая исследованиями космоса. С другой стороны, игра, которая моделирует реальную историю человечеств интересней, чем какой-либо выдуманный мир или нарисованное фантастами будущее. Связано это с тем, что реальная жизнь всегда оказывается интересней, в также ближе конкретному человеку, чем фантазии. Моделирование исторического процесса стало причиной появления в игре многих нововведений. Создатели почти ничего не придумывали, а лишь подстраивали сюжет под реальную историю человечества.

Описывая Microprose'овские игры, мы в основном ствраемся уделять внимание тому, что нового привнесла данная игра в жанр, что в ней есть такое, чего не было раньше. Говоря о "Цивилизации", к подобным нововведениям можно отнести практически все, что присутствует в игре. К очень далеким прародителям (по концепции самих игр, а не по времени создания) можно отнести все те же wargвme'ы, игру Defender of the Rome, а также, с большой натяжкой – Sim City.

В начале игры компьютер создавал для вас случайную карту, на которой будет проходить вся игра. Случайная карта делала каждую игру уникальной, не похожей на остальные, требовала от игрока выработки особой стратегии каждый раз (согласитесь, что выиграть на случайно сгенерированном поле намного сложнее, чем на уже готовом). Затем такой подход перекочевал во многие другие стратегические игры.

В игре присутствовало несколько цивилизаций, одной из которых игрок должен был управлять. Выиграть можно было двумя совершенно разными способами. Первый – чисто военный. Начать игру рядом с другой цивилизацией и с первого же дня вести активную захватническую политику, решая свои проблемы простым захватом чужих городов. Второй способ прохождения вытекал из самой цели игры: развить свою цивилизацию вплоть до зры космических полетов и первыми запустить в космос корабль (который, кстати, должен был еще и благополучно вернуться).

Самым революционным нововведением было появление науки, которая здесь, как и в реальной истории, играла важную роль. Разработчики игры создали "дерево" научных исследований, в котором каждое достижение научной мысли позволяло исследовать следующее, причем для исследования каждой ступени требовалось изобрести несколько достижений. Изобретения позволяли либо возводить новые строения в городах, либо строить новые войска, либо просто изобрести что-то новое, не давая игроку непосредственных преимуществ в данный момент. Естественно, выбор того, что в дднный момент необходимо изобретать, также становился элементом стратегии.

Еще одним важным нововведением стало то, что жители ваших городов не только работали на благо вашей цивилизации, но и бунтовали, если вы не обеспечивали им должных условий для существования. Приходилось заботиться не только о внешней, но и о внутренней политикв государства (налоги, строения в городах и т.д.). Поведение ваших подопечных зависело и от формы правления, которую вы выбирали, причем вари-

антов было тем больше, чем более развита наука в вашей стране. Именно в "Цивилизации" впервые появилась дипломатия. С ее помощью можно было не только заключить мир или объявить войну, но и обмениваться с соседями изобретениями, торговать с ними, брать дань и даже воровать изобретения и целые города.

В игре было еще много всего, о чем мы не стали упоминать в данной статье, просто потому, что пришлось бы выпустить отдельный журнал, посвященный "Цивилизации". К тому же тем, кто играл в эту игру, все написанное и так было известно, а тем, кому в жизни не так повезло, мы просто советуем исправить эту ошибку и поиграть (постаравшись на время забыть о графике). Или сыграть в Civilization II, не отличающуюся от своей великой предшественницы ничем, кроме большей навороченности.

Пара слов об AI. Не секрет, что искусственный интеллект компьютера является одной из основных проблем всех без исключения компьютерных игр. Он явно уступает интеллекту игрока, и приходится все время что-то придумывать, чтобы игрок не терял интерес, не проходил игру с первого-второго раза или не бросал бы ее после прохождения. В разных жанрах эту проблему решают по-разному. В стратегиях на сегодняшний день существует два способа решения этой проблемы.

Бывает, что компьютеру изначально дается больше ресурсов, изобретений, денег и т.д. Есть второй подход: "подкармливать" компьютерных игроков ресурсами на протяжении всей игры. В "Цивилизации" используется именно второй вариант, причем достаточно хитро. В игре есть такие юниты, как караваны; посылая их в чужой город, вы получаете единовременную сумму, а затем постоянный денежный доход, на протяжении всей игры. Компьютерные игроки практически изначально имели торговые связи друг с другом, что давало им дополнительный доход и увеличивало шансы на победу, не требуя при этом затрат на строительство караванов. Изящно, не правда ли?

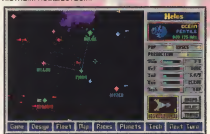
Далее. Помните, мы упоминали о двух различных способах прохождения игры – "военном" и "научном"? Прелесть игры в том, что, выбрав первый способ и захватив почти весь мир, вы могли проиграть малочисленной цивилизации с тремя хорошо развитыми городами и наоборот, превосходя всех в науке, но со слабой армией, вы можете проиграть слаборазвитым, но многочисленным и воинственным монголам.

Благодаря этому в игре поддерживалось постоянное напряжение; даже будучи первым во всех рейтингах, вы не могли быть окончательно уверены в победе. Ведь даже если ваши противники были слабы, вы могли проиграть гонку со временем, так как количество лет, отпущенных на игру, было ограниченно.

Зачем мы обо всем этом распинаемся? Дело в том, что многие более новые игры грешат тем, что при игре с компьютером наступает такой момент, когда до победы вроде бы далеко, и тем не менее понимаешь, что проиграть уже невозможно. "Цивилизация" же была лишена этого недостатка.

Следующей ступенью к славе для Microprose стала игра Master of Orion (1993), которую сразу же окрестили "Civilization в космосе". Игра и задумывалась как логическое продолжение "Цивилизации". Вы выходите в космос, и выясняется, что "покой нам только снится" Не вы одни мечтаете наложить свою волосатую лапу (или щупальце) на звезды вашей галактики.

К счастью, создателями "Ориона" стали совсем другие люди. От "Цивилизации" они не только взяли все самое лучшее, но и добавили много нового. Центрами цивилизации теперь стали планеты. Появился тактический бой: от того, насколько искусно вы управляли своим флотом в конкретной битве, зависела судьба галактики. Грубо говоря, тактическое сражение не было новостью в игровом мире. А вот возможность самостоятельно конструировать юниты была абсолютным новшеством.



Две эти черты были теснейшим образом связаны между собой: создав собственный корабль, вы могли тут же проверить его на практике, и только в тактическом сражении можно было увидеть все плюсы и минусы корабля. Недаром в продолжении игры – Master of Orion 2 (1996), если отключить тактический бой, теряется и возможность конструировать корабли.

Из "Цивилизации" в игру пришла дипломатия и, естественно, наука. О ней особый разговор. В отличие от "Цивилизации", вы получали возможность во время каждой новой игры осуществлять лишь часть научных открытий из всех, существовавших в "Орионе". Это делало каждую новую игру еще более неповторимой, чем в "Цивилизации", так как каждый раз вы получали в свое распоряжение иной набор открытий.

Все расы очень отличались друг от друга, что также обогащало игру, а главное, позволяло игроку попробовать себя в разных ролях: как гениального ученого, так и тупого вояки.

В целом, стратегические возможности игрока уменьшились, зато увеличилась играбельность. (В "Цивилизации" конец игры превращается иногда в бесконечную тасовку юнитов, а кроме того, каждый ход приходилось отдавать бесконечную вереницу приказов о строении сооружений в многочисленных городах).

Несомненным было одно – "Орион" ни в чем не уступал "Цивилизации" в плане сложности прохождения. Его уровень Impossible был действительно Impossible. Одному из авторов статьи потребовалось три месяца игры на последнем уровне сложности для того, чтобы его все-таки осилить. Связано это, на наш взгляд, именно с тем, что появление новых возможностей частично компенсировалось исчезновением большой части старых "прибамбасов". Благодаря этому компьютер мог достойно конкурировать с человеком. "Так держать", сказали бы мы тогда Microprose.

Master of Magic (1994) появился на радость поклонникам жанра фэнтези. Колдуны, гномы, эльфы, гидры, драконы наводнили строгий мир "Цивилизации". Мы не случайно сравниваем именно эти игры — внешне они очень похожи. Те же города, те же строения в них. Расы вместо национальностей. На первый взгляд – клон. Так оно, по большому счету, и было. Только не бросайте в нас камни, мы не хотим обидеть игру: клон в лучшем смысле этого слова. Это было идейное развитие многих идей "Цивилизации", а также некоторых других игр.

В первую очередь, игру характеризовало привнесение элементов RPG. У юнитов появились "уровни", которые достигались тренировками и активным участием в сражениях. В принципе, попытки сделать это были и в "Цивилизации" (обычные войска и ветераны).

Выбор строений в городах зависел только от других, уже построенных зданий. В "Цивилизации" это тоже было (попробуйте построить банк раньше рынка). На карте появились объекты, в которых игрок мог найти практически все, что угодно. И это уже было в "Цивилизации", ну может быть, немного по-другому. Замечательный тактический бой был взят из King's Bounty. Героев тоже одолжили оттуда, а может быть, и из Warlords. Главным новшеством, если его можно так назвать, стала магия. Точнее, изменение ее концепции. Непонятно? Читайте дальше.

Магия заменила науку, ее также приходилось исследовать или выменивать у соседей. Колдовать можно было как в бою, что встречалось и раньше, так и в обычном режиме. Вот это уже было новостью. Как в "Орионе" вы создавали свои корабли, так и здесь с помощью магии вы могли сделать из обычного отряда очень приличную армию. Причем магия подразделялась по типам, и каждому конкретному герою был доступен только свой тип магии.

Новшеством можно считать и саму систему магии, а также глобальные заклинания, которые действовали на всех игроков, а также на всю территорию (вот бы куда с мультиплейером). Расы в игре существенно отличались друг от друга, но это также не было изобретением Sir-Tech (команды разработчиков игры).

А основное, на наш взгляд, достоинство игры в следующем: из всех трех игр Master of Magic – самая навороченная (опять же в хорошем смысле этого слова), вариантов стратегии здесь больше, чем где бы то ни было, что обеспечивало потрясающую играбельность.

Это — главный плюс игры, но и серьезный ее минус. Минус потому, что компьютер со всем этим многообразием откровенно не справлялся. На легких уровнях практически невозможно было проиграть даже новичку. На сложных уровнях компьютеру изначально давались приличная армия, куча изобретений, к тому же постоянно он получал дополнительные ресурсы. Нечестно! Что ж, будем ждать продолжения, о котором уже давно ходят слухи и которое, будем надеяться, будет интереснее, чем продолжения Civilization и Master of Orion.

Тройка – число символическое. Три игры — замечательных, непревзойденных до сих пор игры — выпустила Microprose. Одна из реальной жизни, одна фантастическая и одна из мира сказок. На этом можно было бы поставить точку, но это несправедливо по отношению к другим стратегиям.

Создателем Colonization (1994) был сам Сид Мейер, но на этот раз его подвела любовь к американской истории (реализовавшяся также и в Gettysburg!). В целом "Колонизация" была игрой про Америку, сделанной для американцев же. Игроку предстояло заняться колонизацией новых земель.

Игра была логическим продолжением "Цивилизации" и стоит ближе к ней, чем все остальные. Основные черты: гораздо больше экономики, огромное количество ресурсов, причем некоторые можно получить переработкой другого ресурса в специальных строениях. Много торговли. Исчезла наука, зато появилась "политика". Вместо изобретения чего бы то ни было вы "изобретали" Отца-Основателя (приглашали в свой Конгресс одну из реальных исторических личностей, сделавших вклад в освоение или развитие Америки).

Увеличилось не только разнообразие ресурсов — резко возросло количество профессий у "подданных", причем каждому желательно было предоставить работу по специальности. Игра заканчивалась обретением независимости и побе-

дой или поражением в следовавшей войне с метрополией.

В целом Colonization была хорошей игрой, но без принципиальных новшеств. Да и хозяйственные обязанности немного надоедали.

Продолжая разговор об играх, созданных Сидом Мейером, нельзя пройти мимо Tycoon'овского сериала, в который вошли четыре игры: Railroad Tycoon (1990), Railroad Tycoon Deluxe (1993), Transport Tycoon (1994) и, как легко можно догадаться, Transport Tycoon Deluxe (1995). Игра же Pizza Tycoon (1994), вышедшая на той же Microprose, несмотря на сходство названий, ближе скорее к Theme-сериалу от фирмы Bullfrog. Так что, если вы в восторге от ее Theme Park и Theme Hospital, попробуйте и Pizza Tycoon — идея планирования и строительства пиццерии, закупки рецептов и сырья, а также найма квалифицированного персонала придется вам по вкусу.

Но мы отвлеклись. Все четыре игры сериала были экономически ориентированными и предлагали игроку всерьез заняться проблемой транспорта. В обоих Railroad Tycoon'ах задача была глобальной: стать единственным железнодорожным магнатом в Англии или США прошлого века, а также Европе начала века нынешнего. Мы уже писали о том, что эту игру по праву можно назвать пособием для начинающего бизнесмена, поскольку заядлый игрок в Railroad Tycoon получал если не исчерпывающие, то весьма обширные и подробные знания о том, как функционирует тот же фондовый рынок.

Экономическая модель игры, если и не была совершенством, находилась от него очень недалеко. Железные дороги — дело серьезное, и прежде чем проложить пару-тройку линий, игроку предстояло серьезно подумать о том, а нужна ли она здесь вообще? Какова экономическая структура региона? Испытывает он избыток или, наоборот, недостаток ресурсов? Если все было рассчитано верно, в конце финансового года игрока ждала прибыль. Если нет, акционеры не дремали и могли попросту сместить его с поста директора компании (впрочем, никто не мешал директору самому скупить контрольный пакет и делать все, что вздумается).

Но что такое рыночная экономика без конкурентной борьбы? Естественно, в игре присутствовала не одна железнодорожная компания, а зубы у этих акул бизнеса были довольно остры. Как вам нравится элементарное вытеснение вашей фирмы с рынка, когда дороги вам строить попросту негде? А тайная скупка вашего контрольного пакета? А более иезуитский прием — заставить вас самого скупать свои акции по искусственно завышенным ценам? А настоящие ценовые войны, в которых выживает самый стойкий? И все это — в реальном времени?

Если все это вам по душе, Railroad Tycoon — для вас. Кстати, любопытный факт: когда эта игра только появилась, еще не существовало понятия "экономической стратегии", поэтому игра была признана лучшим... симулятором года.

Вторая часть обладала несколько большей играбельностью при полном отсутствии новшеств. Ну не считать же таковыми ввод новых территорий, поездов и лимитов на количество станций. Впрочем, нет! Кое-что новое там все же было — конкурента больше нельзя было потопить с помощью биржевых махинаций. Лучше это или хуже — судите сами. А вообще, мы бы рекомендовали вам самую первую игру (если вы, конечно, не склонны к обморокам при виде EGA-графики).

Transport Tycoon и Transport Tycoon Deluxe отличались от своих предшественников только внешне. На этот раз игроку были доступны не только железные дороги, но и другие виды транспорта (что следует из названия), графика а-ля "Цивилизация" сменилась изометрической проекцией в духе Sim City 2000, да глобальности поубавилось — вместо целого континента вам предлагали поупражняться на относительно небольшом регионе (впрочем, он казался небольшим только поначалу).

Еще одной легендарной стратегией от Microprose стала игра UFO: Enemy Unknown (1994) или X-Com: Enemy Unknown в американском варианте. Феномен этой игры уникален. В нее с упоением рубились все — и ярые поклонники стратегий, и те, кто стратегии особо не любил. Факт, что Microprose, обычно не склонная к "варке мыла", выпустила уже три (!) части этой игры и анонсировала четвертую, говорит сам за себя.

UFO удачно сочетала глобальное стратегическое планирование и конкретные оперативно-тактические действия на местности, когда игрок управлял не абстрактными картинками с изображением танков и самолетов, а вполне конкретными людьми, которые сражались, получали ранения, впадали в панику или ярость и умирали во имя...

А во имя чего, кстати? Ведь сам принцип оперативно-тактического управления был не нов; в частности, он применялся в играх Laser Squad и Space Crusade, существовавших на многих игровых платформах. Но у UFO было нечто совершенно уникальное: первоклассный, великолепно закрученный сюжет.

Вообще, сюжет у стратегических игр — больное место. Чаще всего вам просто сообщают, что вы должны сделать, и вы это делаете. Вот и вся сюжетная линия. В играх типа "Цивилизации" сюжета не было — вернее, он создавался самим игроком. В UFO же был применен принцип, характерный в большей степени для квестов: сюжет присутствует, но от игрока он скрыт. А посему приходится действовать по обстоятельствам, собирая по крупицам информацию о своей конечной цели.

Представьте себе: Земля стала подвергаться нападениям "летающих тарелок". Откуда явились инопланетяне — неясно, зачем — вероятнее всего, покорить Землю. С целью противостоять угрозе извне, создается организация X-Com, оснащенная по последнему слову земной техники. Земной, заметьте, поскольку инопланетяне обладают гораздо более совершенными технологиями.

Тем не менее, землянам удается сбить несколько "летающих тарелок", и в руки ученых попадают образцы оружия и прочих инопланетных артефактов, а также сами инопланетяне — живые и мертвые. Естественно, в игре присутствовал элемент науки, поскольку все это богатство предстояло исследовать, чтобы потом использовать в своих целях. И вот уже у Земли появляются новое оружие и новые корабли, построенные по инопланетным технологиям... И вот уже высшие инопланетные офицеры "раскалываются" на допросах, раскрывая местонахождение марсианской базы...

Мы несколько сбились на беллетристику, но это факт: игровой процесс очень напоминал чтение или просмотр увлекательнейшего фантастического боевика, тем более увлекательного, что в отличие от книги или фильма, здесь у игрока была возможность вмешаться в сюжет.

UFO также почти не имела себе равных по "вживаемости" — если в обычной игре мы переживаем только за нашего героя, то здесь героев было много! И гибель каждого из них воспринималась как личная потеря.

В игру были привнесены и элементы RPG: каждый боец обладал рядом характеристик, которые в процессе игры повышались. Характеристики десантников, кстати, играли не последнюю роль при тактическом планировании: тем, у кого меткость выше, дадим оружие получше и патронов побольше, а сильные пусть базуку таскают. А если предстоит "разборка" с маленькой тарелкой, зачем отправлять на задание элитных бойцов. Пошлем новичков — пусть тренируются.

Экономическая база также присутствовала, правда, по сравнению с другими стратегиями от Microprose, выглядела несколько упрощенной. Деятельность X-Com финансировалась содружеством государств, и размеры дотаций находились в обратной зависимости от активности НЛО на территории той или иной страны. Действительно, зачем платить деньги тем, кто тебя не защищает? Правительства некоторых стран могли даже заключить пакт с инопланетянами и полностью прекратить финансирование проекта. Впрочем, был и другой, более эффективный источник доходов — торговля артефактами. За трупы врагов, их техническое оборудование, а главное, оружие, можно было выручить очень неплохие деньги.

Словом, UFO прочно вошла в ряды классических игр. И если кому-нибудь когда-нибудь придется составлять список "лучших игр всех времен и народов", она займет там не последнее место. О ее неувядающей популярности говорит хотя бы тот факт, что по игре написаны книги (и не одна)! Насколько нам известно, кроме UFO такой чести удостоился только Doom.

Вторая часть — X-Com: Terror from the Deep (1995) — практически ничем не отличалась от первой, только действие было перенесено под воду; локации, на которых предстояло сражаться, увеличились вдвое, да требования к меткости бойцов возросли: поскольку зарядов в обоймах нового оружия было меньше, а времени на стрельбу уходило больше, уже не удавалось лихо смести врага бешеным автоматическим огнем. Приходилось шевелить мозгами и умело маневрировать. В целом же игра, несомненно, пришлась по вкусу поклонникам первой части, особенно тем из них, кто уже не раз прошел ее на высшем уровне сложности и теперь жаждал чего-нибудь более жесткого.

Третья игра — X-Com: Apocalypse (1997) — превзошла все ожидания. Она не просто была более навороченной — она была другой. Конфликт принял более локальный характер (как в свое время это произошло с Tycoon'ами). Действие происходило в огромном городе, живущем по своим законам. Там действовали мегакорпорации, заботящиеся только о своем кошельке, религиозные секты (в том числе и Культ Сириуса, напрямую обожествлявший пришельцев), разнообразные мафиозные группировки.

Теперь игрок не мог достраивать свою базу по собственному вкусу — на все требовалось согласие муниципалитета. С финансированием тоже были проблемы, поскольку большинство потенциальных благодетелей в начале игры относились к X-Com нейтрально, и их расположение только предстояло завоевать, а правительственных дотаций явно не хватало для нормальной жизни.

Ученые и инженеры теперь подразделялись по специальностям (помните Colonization?). У них также появилось некое подобие характеристик; исчерпывающееся, впрочем, всего одним параметром. Расширился ассортимент доступной техники; наряду с боевой появилась и гражданская. Но главное: во время выполнения тактических миссий игрок мог выбирать один из двух режимов — привычный пошаговый или более сложный и зрелищный real-time. Такого еще не было. Улучшилось боевое взаимодействие агентов — теперь их можно было объединять в группы.

"Театры военных действий" немного увеличились в размерах по сравнению со вторым X-Com, а уж в сравнении с первым и вовсе выглядели гигантскими.

А теперь — ложка дегтя. И графика, и engine устарели как минимум на пару лет. Несмотря на кажущуюся трехмерность, карты были вполне статичными. Их нельзя было вращать или масштабировать. И это в 1997 году, всего за пару-тройку месяцев до выхода полностью трехмерной Incubation!

Впрочем, недостаточно современная графика нимало не убавляла главного достоинства X-Com-3 — великолепной играбельности вполне на уровне двух первых частей.

Как мы уже говорили, фирмой уже анонсирована и четвертая часть: X-Com: Interceptor. Правда, боевые действия на этот раз придется вести в открытом космосе. Похоже на то, что, собравшись с силами и подтянув резервы, Microprose предпринимает очередную попытку прорваться на рынок космосимуляторов, потеснив Origin и LucasArts. Как говорится, дай-то Бог...

Еще одной весьма популярной стратегией от Microprose стал wargame в реальном времени Fields of Glory (1993), разработанный все тем же Сидом Мейером. Поиграв в "паровозики", маэстро решил на этот раз сыграть в "солдатики", и это у него получилось.

Игра была посвящена периоду наполеоновских войн, известному как "сто дней Наполеона". В дополнение к реальным сражениям, в игре присутствовала и пара вымышленных.

Игра отличалась крайне продуманной и удобной справочной системой, несколько напоминавшей гипертекст: щелкнув мышкой на любом подразделении, можно было получить подробные сведения о нем, о его командире, а также о выше- и нижестоящих офицерах.

Интерфейс чем-то напоминал Dune 2: выбрав тот или иной отряд, вы должны были задать тип построения, а также характер движения из небольших меню. Однако, в отличие от той же "Дюны" это играло весьма существенную роль, поскольку различные режимы отличались друг от друга по энергоемкости и организованности подразделений. Моральный фактор играл большую роль: если дезорганизованный отряд еще можно было вывести из боя, перестроить и вновь бросить в атаку, то все, на что были способны солдаты из разбитых частей — это паническое бегство.

Битва продолжалась до победного конца, причем победить игрок мог, не только просто уничтожив противника, но и "обезглавив" его армию — лишив ее большинства командиров.

Сид Мейер, как всегда, создал очень качественную игру, и как знать, не на этих ли "полях славы" вынашивались замыслы будущего "Геттисберга"?

Совсем недавно Microprose выпустила еще одну замечательную стратегию Magic: The Gathering (1997), основанную на настольной карточной игре, которая пользуется огромной популярностью во многих странах мира. Принцип прост: каждой карте в колоде соответствует свое заклинание. В течение хода игрок должен применить заклинание, вырабатывающее магическую энергию — ману, затем, пользуясь своим запасом маны, вызвать армию и атаковать противника. Кто-то в этой схватке неизбежно должен был потерять свои войска, и "дефицит" жизненной силы вычитался из запасов самого героя. Оригинально? Оригинально. Впрочем, аплодисменты в данном случае уходят не в адрес Microprose, а в адрес Wizards of the Cost — создателей оригинальной концепции.

Magic: The Gathering — это один из немногих случаев, когда бешеный успех Microprose'овской игре принес не новаторский подход, как это случалось чаще всего, а совсем наоборот — бережное и трепетное отношение к оригиналу, который перекочевал на компьютеры практически в своем первозданном виде. Как раз новаторский подход в данном случае оказался губительным: мы говорим о другой компьютерной реализации той же настольной игры, выпущенной фирмой Acclaim и озаглавленной Magic: The Gathering — Battlemage.

Эта игра идет в реальном времени. И что же? Играбельность упала почти до нуля. Тем, кто играл в Microprose'овский Magic: The Gathering, причины ясны: очень сложно (практически невозможно) одновременно тасовать колоду из более чем двух сотен карт в поисках нужного заклинания, и управлять юнитами в Real-time.

Версия Microprose, как мы уже отметили, оставила оригинальную игру практически без изменений, добавив разве что очень неплохой сюжет. Еще одним приятным сюрпризом стала шикарная графика.

Adventure и RPG

Первой игрой жанра Adventure, выпущенной компанией стали Pirates! — детище самого Сида Мейера. Впрочем, игра эта не имела ничего общего со стандартными квестами, в которых нужно было обшаривать многочисленные локации и умело манипулировать найденными предметами. Своими "Пиратами" Мейер словно напоминал всем, что вообще-то слово adventure означает "приключение". И приключений там было в избытке!

Pirates! была одной из немногочисленных игр, в которых можно было ЖИТЬ. Игроку предоставлялась полная свобода — он был волен воевать со всеми сразу или поступить на службу к одной из держав, заниматься честной торговлей или морским разбоем, выполнять секретные миссии или грабить торговые караваны, искать затерянные клады... жениться, в конце концов!

Игра удачно сочетала в себе адвенчурные, стратегические и аркадные элементы; для того, чтобы добиться успехов на пиратском поприще, необходимо было не только умело руководить своим флотом, но и метко стрелять, и хорошо владеть шпагой. Впрочем, даже потерпев поражение в поединке, не стоило отчаиваться — друзья-пираты вполне могли выкупить героя из плена и вновь доверить ему небольшой кораблик.

"Пираты" произвели настоящую сенсацию в игровом мире, и это при том, что PC стала ЧЕТВЕРТОЙ по счету платформой, на которую была конвертирована выпущенная в общем-то для "Коммодора" игра. Множество других фирм пытались повторить успех "Пиратов", но в полной мере это удалось лишь... самой Microprose, которая через пять лет после выхода Pirates! выпустила "золотое" переиздание этой великолепной игры — Pirates! Gold, которое очень и очень неплохо смотрится даже сегодня.

Новым адвенучрным проектом Сида Мейера стала игра Covert Action (1990), которая, так же как и "Пираты", ломала традиционные представления о жанре. Так же, как и в "Пиратах", игрока ждал увлекательный и полный приключений и опасностей мир, но мир не исторического романа, а шпионского детектива.

Герою предстояло в качестве агента ЦРУ раскрыть массу самых запутанных дел — от локальной борьбы с террористическими организациями и наркокартелями до глобальных конфликтов, когда на карту поставлена судьба всего мира. Отличительной чертой игры опять же являлась свобода действий — как любой уважающий себя агент, герой мог отправиться за уликами практически в любой город мира. Сами улики можно было добывать разнообразными способами — от прослушивания телефонных переговоров до проникновения в здание и установки "жучков".

Covert Action была достаточно хорошо сбалансирована. Например, для того, чтобы проследить за подозрительной машиной, агент мог установить на нее радиомаяк, а мог и преследовать ее на автомобиле — в зависимости от того, какой навык у него был развит лучше: вождение или радиоэлектроника.

Впрочем, при всех своих достоинствах игра скорее всего оставит равнодушными поклонников энергичного действия в духе Джеймса Бонда — они могут счесть ее "перенавороченной"; но если вам по душе напряженная атмосфера шпионских романов в духе Джона Ле Карре, и если вы сносно владеете английским (по ходу действия вам придется расшифровать немало закодированных сообщений), Covert Action вам наверняка понравится.

При всей своей страсти к экспериментированию Microprose не чуралась и традиционных квестов. Например, фирма стала паблишером Timequest, текстового приключения от Legend, но первым квестом, разработанным непосредственно в компании, является игра Rex Nebular and the Cosmic Gender Bender, появившаяся в сентябре 1992 года.

Что заставило Microprose взяться за освоение нового жанра? В середине 80-х абсолютным лидером adventure была Sierra On-Line, к тому моменту уже задавившая своего главного конкурента — компанию Infocom. В отличие от Infocom'a, хранившего верность текстовым играм со сложным сюжетом, Sierra сделала ставку на современные технологии и занялась разработкой графических квестов, постепенно смещаясь в сторону упрощения интерфейса — сначала ввод команд с клавиатуры сменился "менюшным" ин-

терфейсом, на смену которому в свою очередь пришли иконки-пиктограммы. Все это, как ни странно, не пошло играм на пользу – сюжеты упростились, а большинство задач можно было решить элементарным перебором.

Другой путь избрала компания LucasArts в своих играх Maniac Mansion и Zak McKracken and the Alien Mindbenders – интерфейс с генерацией текстовых команд из ряда основных действий, перечисленных в меню, к которым добавлялись названия предметов из inventory (в дальнейшем такая система получила название SCUMM). Это был своеобразный компромисс между переусложненными текстовыми играми и минималистскими творениями Sierra. Ход был удачным, и LucasArts постепенно сместила Sierra с позиции лидера.

Таким образом, к началу девяностых в жанре существовало два сформированных стандарта. Microprose сделала ставку на лидера, использовав в Rex Nebular интерфейс, разработанный LucasArts, немного его дополнив – в игре появились дополнительные меню, "привязанные" к конкретным предметам; таким образом, список возможных действий был достаточно обширен (кстати, такая система получила название MADS – Microprose Adventure Development System). Нетрадиционным был и подход к фатальным ошибкам. Если в играх от Sierra вероятность гибели героя была очень высока, что заставляло записываться чуть ли не на каждом шагу, то в Lucas'овских играх возможность совершить непоправимую ошибку отсутствовала принципиально. Разработчики из Microprose поступили по-другому: игрок по-прежнему мог совершить ошибку, но в этом случае игра возвращалась в ситуацию, предшествующую его гибели, тем самым давая еще одну попытку.

По тем временам подобный подход был достаточно новаторским. Это было несомненным достоинством Rex Nebular, это же было и одним из его крупных недостатков. Видимо, разработчики слишком увлеклись идеей "бессмертия"; в итоге, игрок нередко попадал в ситуации, когда *абсолютно необходимую* для прохождения игры информацию он мог получить *только* ценой своей жизни. Более того, в Rex Nebular концепция "бессмертия", видимо, была еще недостаточно проработана, и существовали ситуации, когда игрок все же мог погибнуть безвозвратно. Это, несомненно, действовало на нервы.

Что касается сюжета Rex Nebular, он был достаточно забавен: в результате аварии космического корабля герой попадает на планету, на которой после биологической войны не осталось ни одного мужчины. Чтобы избежать вымирания, женщины планеты изобрели сложнейший агрегат, который мог на некоторое время менять пол человека, ну и... вы поняли...

И тем не менее, шедевром Rex Nebular не стал. Несмотря на остроумнейшую сюжетную выдумку с Изменителем Пола, сделавшую бы честь самому Филиппу Фармеру, игру нетрудно было спутать с любым из Space Quest'ов. А для такой компании, как Microprose, просто сделать игру не хуже, чем у других, было явно недостаточно. Сказался недостаток опыта?

Квк недостатки, так и достоинства Rex Nebular были учтены в следующем квесте от Microprose – Return of the Phantom (1993), основанном на романе Гастона Леру "Призрак Оперы". Эта история пользуется на Западе неувядающей популярностью: она была неоднократно экранизирована, и по ее мотивам была поставлена рок-опера. Так что появление на рынке компьютерной игры, основанной на "Призраке Оперы", выглядело вполне естественным. Правда, разработчики перенесли действие в современную Францию, да и образ Призрака лишили присущего ему трагизма, превратив его в заурядного злого гения.

Интерфейс был таким же, как и в Rex Nebular. Концепция "бессмертия" тоже не изменилась. Загадки же многим (особенно закаленным квестерам) могли показаться слишком легкими. Сами Microprose'овцы подстраховались, адресовав Return of the Phantom прежде всего начинающим. Но вместе с тем игра включала неоправданно сложный лабиринт. Далее: многие загадки были связаны не с манипулированием предметами, а с общением с персонажами. Это несомненный плюс. Однако при опросе персонажей игрок просто *не мог* пойти по ложному пути. Более того, если после окончания беседы у персонажа все еще была важная для героя информация, он сам сообщал об этом!

Словом, опытные игроки были несколько разочарованы, однако для начинающих игра была просто идеальна. Тем более, что Microprose удалось сохранить мистическую атмосферу книги, а графическое и звуковое оформление были выполнены на высшем уровне.

А что же обещанные RPG? К концу 1993 года в активе Microprose было несколько игр данного жанра, из которых наибольшего внимания заслуживают две: Darklands (1992) и The Legacy (1993).

Microprose и здесь продемонстрировала нестандартный подход к жанру. В Darklands необычным (вернее, непривычным) был сам мир, в котором происходило действие. Разработчики отказались от фантастических стран и поместили героев в Германию XV века, но не в ту Германию, которую знаем мы, а в ту, какой она виделась обитателям Средневековья – причудливый мир, сочетающий выдумку с реальностью. Неординарным был и подход к сюжету: игра не имела решения как такового. Несмотря на то, что глобальная цель все же была, квесты каждый раз генерировались новые, да и после достижения цели игру можно было продолжать. Таким образом сюжет удалось сделать нелинейным, но эта нелинейность оттолкнула от Darklands многих поклонников жанра, предпочитавших игры с более четким и определенным развитием событий.

Реализация боевых действий также отличалась оригинальностью. Бои проходили в real-time режиме, но игрок мог в любой момент поставить действие на паузу, отдать необходимые приказы и вновь продолжить бой. Так была блестяще решена проблема эффективного управления несколькими персонажами в реальном времени.

Еще одним остроумным нововведением стала оригинальная система магии. Помимо традиционной "алхимической", в игре присутствовала и "религиозная" магия. В любой момент герои могли обратиться к помощи одного из святых. Количество святых потрясало – около полутора сотен; среди них были святые на все случаи жизни. Естественно, герои изначально не знали, какой святой помогал в какой ситуации, да и эффективность молитвы напрямую зависела от развития соответствующих навыков.

The Legacy была решена в другом ключе, более характерном для квестов. Герой получает в наследство большой особняк на северо-востоке Соединенных Штатов, и выясняется, что один из его дальних предков заключил договор с потусторонними силами, за который вынуждены расплачиваться многие поколения его потомков. Как только он входит в особняк, дверь закрывается... и так далее.

Сама игра представляла собой традиционный "бехолдрик", но только с одной стороны. С другой стороны, она была полной противоположностью Eye of Beholder и подобным играм, в которых основным, а иногда и единственным способом "накачки" героя были схватки с монстрами. В The Legacy бои опыта практически не приносили. Опыт приходил с решением всевозможных головоломок. Кстати, система развития была достаточно гибкой – увеличивался только опыт, а уж на какие навыки расходовать приобретенные "экспы", решал сам игрок.

Далее. The Legacy, по всей видимости, была первой RPG, в которой учитывались размеры предметов при их помещении в Inventory. Ту же кочергу можно было легко нести в руке, а вот в карман засунуть – извините! По ходу действия игрок находил некоторые предметы (чемодан, брелок для ключей, бумажник для документов), которые облегчали ему жизнь, но ненамного. Таким образом, он постоянно стоял перед выбором – какой предмет нести с собой, а какой оставить на "складе".

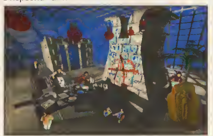
Необычным был даже графический режим (360x240), а оконный интерфейс можно было настроить по своему вкусу, меняя как размеры, так и положение окон. Словом, в The Legacy Microprose в очередной раз доказала свою способность нестандартно подойти к любому жанру.

А вот игра BloodNet (1993) продемонстрировала смесь не только adventure и RPG (аналогично сьерровскому сериалу Quest for Glory), но и различных стилистик – готики и киберпанка. Даже действие развивалось в двух "параллельных мирах" – реальном Нью-Йорке будущего и киберпространстве.

Если вы увлекаетесь киберпанковскими книгами и фильмами, антураж игры покажется вам до боли знакомым: единая глобальная сеть, гигантская Компания, эту сеть контролирующая (во главе, естественно, Плохой Парень), группы хакеров-подпольщиков. А кое-что покажется и необычным. Например, вампиры, один из которых и кусает главного героя. Соответственно, цель игры – найти средство, которое помешало бы самому герою превратиться в вампира, попутно по-

решив Главного Врага.

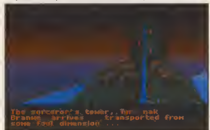
Как мы уже отмечали, игровое пространство BloodNet было разделено на два уровня: реальный мир, в котором герой собирал обычные предметы; и киберпространство, в котором он собирал информацию. В обоих мирах он мог общаться с различными персонажами и обнаруживать новые адреса, которые можно было посетить. Вообще, одной из отличительных особенностей игры стало то, что загадки базировались не столько на применении предметов, сколько на общении с персонажами.



У одних персонажей можно было получить квесты, других — нанять в помощники, с третьими нужно было попросту драться. К слову сказать, "накачанность" героя определялась не столько уровнем развития его навыков, сколько снаряжением, которым он пользовался. Ну а его способность эффективно действовать в киберпространстве повышалась после апгрейда компьютера. Все как в жизни.

Словом, BloodNet — игра очень необычная, как для adventure, так и для RPG. Она и сегодня выглядит достаточно свежо. Если вы хотите обогатить свои представления об этих жанрах, BloodNet определенно для вас.

В феврале 1994 года на Microprose вышла игра Dragon Sphere — пожалуй, самый "классический" квест фирмы. Он не отягощен излишними экспериментами, в него просто очень приятно играть. Весьма логичные загадки; множество ложных следов, а также реальных подсказок, искусно замаскированных под ложные следы; красивая графика; традиционный Microprose'овский интерфейс и традиционное "бессмертие" героя — все это поставило Dragon Sphere в один ряд с лучшими представителями жанра.



Не лишним будет упомянуть и о том, что в Dragon Sphere основной сюжет был достаточно плотно увязан с побочным, в данном случае — с поиском сокровищ, впервые появившемся в King's Quest. Основная линия, кстати, также чем-то напоминала King's Quest — молодой король должен уничтожить злого волшебника, прежде чем тот вырвется на волю. На первый взгляд. Почему "на первый взгляд"? Потому что на самом деле сюжет игры не был настолько прост, традиционен и прямолинеен. Игровой процесс сильно напоминал чтение хорошего детективного романа — как только игроку удавалось получить достаточно полное представление о подоплеке событий, расстановке сил и своей собственной роли в происходящем, как он получал новую информацию, заставлявшую строить новую теорию. Еще один пример такого подхода к развитию сюжета можно найти в Fable.

После Dragon Sphere данная линия в творчестве Microprose надолго прервалась. Возвращение состоялось только в прошлом году, когда вышла отличная игра Dark Earth, разработанная Kalisto Entertainment. Конечно же, в глаза бросалось сходство с Bioforge, о чем и сообщили авторы рецензии на игру в восьмом номере "Навигатора" за прошлый год. Действительно, влияние Bioforge на этот проект было несомненным: обе игры были квестами с элементами action. Лично мне вспомнился еще и BloodNet — та же самая атмосфера обреченности, когда необратимая трансформация героя уже началась, и нужно успеть найти выход до того, как Тьма поглотит его полностью.

Как и в BloodNet, перед героем лежал огромный мир, сориентироваться в котором было непросто. Как и в BloodNet, квестовые задачи были ориентированы не столько на inventory, сколько на общение с другими персонажами. А вот трансформация героя была реализована просто блестяще — он менялся не только внешне, но и внутренне; с течением времени его сила увеличивалась, а сообразительность, наоборот, уменьшалась!

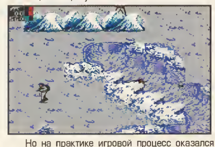
Другие "изюминки" игры не являлись собственным изобретением Kalisto — например, различные режимы поведения героя были реализованы в третьей Legend of Kyrandia. И тем не менее, они еще не успели (и вряд ли в обозримом будущем успеют) превратиться в штампы жанра.

Аркады

Увлечение аркадным жанром в большей степени характеризует ранний период деятельности Microprose. Первым аркадным суперхитом, выпущенным фирмой, стал знаменитый Airborne Ranger (1987). И в аркаде Microprose удалось продемонстрировать нестандартный взгляд на жанр, прежде всего — на игровое пространство. Что предлагала нам обычная аркада? Либо бездумный action с горизонтальным или вертикальным скроллированием экрана, либо головокружительные прыжки по платформам и лестницам, либо их некую усредненную комбинацию.

Ranger же предлагал практически полную свободу передвижений, ограниченную только размерами игрового поля. Оно, впрочем, было настолько обширным, что в этом лабиринте окопов, проволочных заграждений и минных полей нетрудно было заблудиться. Огромное игровое пространство, насыщенность действием, разнообразие миссий — все это обеспечило Airborne Ranger заслуженную популярность.

За популярной игрой неминуемо следует продолжение. Не избежал этой участи и "Рейнджер" — в 1992 году вышла вторая часть под названием Special Forces. Игроку предлагалось взять на себя командование не одним солдатом, а целой четверкой. Четыре виды ландшафтов: полярный, пустынный, европейский и джунгли; разнообразнейшее оружие и снаряжение — казалось бы, что еще нужно?



Но на практике игровой процесс оказался довольно утомительным, интерфейс — переусложненным, а вид сверху намного уступал классической "Рейнджеровской" изометрии. Словом, Special Forces получилась претенциозной и небезынтересной, но малоиграбельной, особенно на фоне безупречной первой части.

Классической аркадой в стиле "платформ и лестниц" стала игра Rick Dangerous (1989) и ее продолжение Rick Dangerous 2 (1991). Экспериментаторством здесь и не пахло, да оно было и ни к чему. Хорошо продуманные лабиринты с хитроумно размещенными врагами и ловушками; современная (для той эпохи, разумеется) графика; игровой процесс, заставляющий напрячь не только спинной, но и головной мозг — все это делало Rick Dangerous необыкновенно приятной игрой, мимо которой в свое время не прошел, наверное, ни один любитель аркад.

А вот игра Weird Dreams (1990) полностью оправдывала свое название. Более странной, причудливой и даже, пожалуй, "психоделической" игры мы пока еще не видели. Weird Dreams погружала игрока в совершенно ирреальный мир снов героя. В этом мире самые фантастические грезы становились реальностью: огромные осы, цветы-людоеды, зеркала, сквозь которые можно было проходить. Иллюзорность всего происходящего подчеркивалась великолепной графикой.

Словом, игра была выше всяких похвал. И концепция Weird Dreams, и ее практическое воплощение не знали себе равных. Не исключено, что именно эта игра в свое время повлияла на разработчиков прошлогоднего хита Dreams to Reality.

Если уж говорить о прошлогодних хитах, нельзя не упомянуть одну из лучших игр 1997 года — Worms 2, бессмертное творение Team 17, опубликованное Microprose. Что можно сказать о "червячках"? "Пошаговая action-стратегия"? Банально. О Worms бессмысленно рассказывать. Их мало просто видеть. В них надо *играть*.

...вся история фирмы со дня основания и поныне — один длинный золотой век. А точнее — золотой путь.

Если же по каким-то причинам вы остались в стороне от всеобщей вормзомании и понятия не имеете об этой игре, специально для вас — краткое содержание. Итак, имеется несколько (минимум, две) бригад по четыре червячка в каждой. Они располагаются на случайным образом сгенерированном уровне. Каждый червячок обладает широчайшим набором оружия и подсобных средств (как-то: веревки, бурильные устройства и т. д.) Цель — вынести противников, не погибнув при этом самому. Играть можно как с компьютером, так и с живым оппонентом.

Что? Для вас это слишком примитивно? Ну я же говорил, рассказывать — бессмысленно. Я и сам, что греха таить, был в свое время такого же мнения... пока не сыграл в Worms сам. Так что если вы еще не купили эту игру, не жадничайте. Удовольствие и вам, и вашим друзьям гарантировано.

Вместо заключения

Ну вот, собственно, и все. К сожалению, журнал не резиновый, и в статью не вошли многие варгеймы (особенно из ранних), некоторые симуляторы, только вскользь упомянуто большинство спортивных игр. Однако авторы полагают, что свою задачу — ознакомить читателя с фирмой Microprose и ее продуктами — они выполнили. Мы почти на сто процентов уверены, что каким бы искушенным геймером вы ни были, вы наверняка нашли в данном обзоре что-то новое для себя. А уж если вы новичок в игровом мире, у вас появился хороший повод поискать старые сборники, на которых можно найти не одну прекрасную игру.

Мы прощаемся с вами. Ждите новых хитов от Microprose... и не забывайте про Firaxis!

Константин Максютин,
Александр Новиков

Группа компаний "Акелла"

Чем больше хороших отечественных игр появляется на рынке, тем больший интерес проявляют наши читатели к деятельности российских разработчиков и издателей. Спешим частично удовлетворить ваше любопытство — на этот раз мы расскажем вам о компании "Акелла", с президентом которой, Дмитрием Архиповым, побеседовал наш корреспондент.

Глава первая или Вчера, сегодня, завтра

Добрый день, Дмитрий. В начале нашего разговора, позвольте задать банальный, но в то же время естественный вопрос, — что на сегодняшний день представляет собой "Акелла"?

На данный момент, "Акелла" — это группа компаний, состоящая из целого ряда фирм-разработчиков. Под нашей крышей расположилось шесть студий: три собственных и три постоянно занятых в проектах; собственно, само издательство и оптовый магазин, который является крупнейшим дистрибьютором практически всех известных российских производителей игр, мультимедийных продуктов и Video-CD. "Акелла" активно занимается как играми, так и multimedia. При этом именно мультимедийное направление деятельности фирмы наиболее известно. На нашем счету уже порядка тридцати продуктов: часть полностью разработана нами, а другая издается по эксклюзивному соглашению. В настоящее время дела фирмы идут вполне успешно. Мы сотрудничаем с дилерами по всему бывшему Союзу: от Камчатки до Калининграда, от Крыма до самого Крайнего Севера — к счастью "Акелла" достаточно известна и в этих регионах. Честно говоря, только благодаря такой обширной дистрибьюторской сети, у фирмы есть возможность тратить деньги на различные проекты. Ведь ни для кого не секрет, что на сегодняшний день создавать компьютерные игры в России — дело трудное и дорогое. Скажем так, это пока не очень выгодное вложение капитала, но мы этим занимаемся в первую очередь потому, что нам нравится этим заниматься.

Нам всегда было интересно узнать о том, как рождаются игровые компании. Как появилась "Акелла"?

Наша фирма — это классическое акционерное общество, появившиеся на базе туристической группы :). Все началось с того, что несколько человек (в том числе и я) серьезно увлекались водным туризмом. С течением времени, когда грянула

Пираты, каперы, флибустьеры, буканьеры, корсары...

Уже из названия игры понятно, что "Корсары" погружают нас в мир величественных каравелл, шумных портовых трактиров и отчаянных джентльменов удачи. Однако, не спешите говорить, что тема пиратства уже заезжена из-за слишком частого использования (это и Pirates!, "Морские Легенды", Shipwreckers и пр.). Студия K&K, выступающая под эгидой "Акеллы", сделала проект настолько особенным и непохожим на все остальное, что просто диву даешься, насколько богата фантазия этих людей.

Итак, действие игры протекает в древнем, полном магии мире, носящем название Энлиль'Зар, "Сердце морских ветров". Вы выступаете в роли молодого капитана небольшого пиратского корабля, который в поисках славы и денег готов пройти через любые опасности. И они ему гарантированы. Вас ждут "приятные" встречи с морскими чудищами — таинственным Цветком Глубин, мифическим Левиафаном и гигантским кракеном. Бой с монстрами не будет легким, и только опытные капитаны смогут встретить следующий день после столкновения с огнедышащим драконом или целой оравой морских чертей. Помимо этих "невинных" созданий вас достают еще и корабли военного флота Империи, желающей навести порядок в северных морях. Если вы уверены в своих силах, то можно дать имперцам бой, но иногда бывает разумней просто избежать встречи с ними. Не забывайте о ваших кровожадных коллегах, а также о том, что вы неизбежно столкнетесь с вызывающим сверхъестественный ужас "Летучим Голландцем". Конечно, воевать с чудищами и брать судна на абордаж — это хорошо, но было бы странно, если бы в "Корсарах" не присутствовал глобальный игровой сюжет. Разработчики предлагают нам принять участие в регате вокруг Архипелага. Старый пират, устроивший это мероприятие, в качестве приза за первое место выставил фантастический корабль "Золотой Лебедь". Скажу сразу, "бои без правил" разрешены, и вы можете постепенно уменьшать количество претендентов на первое место. Впрочем, их посещают точно такие же мысли, будьте уверены. К сожалению, ничего не сказано о равных стартовых возможностях, но можно предположить, что корабли у конкурентов будут немножко побольше размерами и побыстрее. Невольно подумаешь несколько раз перед тем, как произвести первый выстрел... но это и к лучшему, мы ведь не в какой-нибудь 3D шутер играем.

За ветер добычи, за ветер удачи! Чтоб зажили мы веселей и богаче!

Итак, вы приняли предложение об участии в соревновании и отправились бороздить просторы морей. Сразу оговоримся, морские путешествия строго ограничены количеством воды и пищи на корабле. Поэтому, если вы не хотите спровоцировать голодный бунт и услышать крики "Капитана на рею!", не забывайте время от времени заходить в ближайший порт. Собственно говоря, именно переход между двумя прибрежными городами и можно условно назвать "миссией". В порту также будут даваться различные задания, которые помогут подзаработать деньжат для починки корабля, очистки его днища от ракушек и водорослей, для закупки необходимого снаряжения. В беседе с посетителями местных таверн вы узнаете самые последние слухи, которые помогут приготовиться к сюрпризам на очередном участке пути. Первая миссия в "Корсарах" будет заключаться в изучении основных маневров судна. В следующей — кораблю будет нужно преодолеть полосу рифов. Но поторопитесь, надвигается шторм! В третьей миссии вы прибываете к месту старта регаты — тут-то и произойдет ваша первая схватка с вражеским кораблем. Если выживете, то считайте,

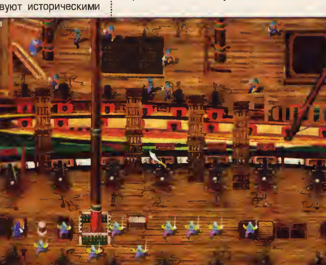
что готовы к настоящим приключениям...

Следующая цель — превращение юного капитана в морского волка, одно упоминание о котором заставит побледнеть многих храбрых вояк. Как и следовало ожидать, после каждого сражения, капитан вашего корабля будет становиться опытнее. С опытом приходят навыки по управлению командой и увеличении ее боевых способностей. Однако даже самый известный и способный капитан не сможет мгновенно превратить голытьбу, нанятую в ближайшем кабаке, в храбрых и умелых пиратов. Элитную команду вы сможете набрать после успешного абордажа судна — из матросов, сдавшихся на милость победителя. Убейте вражеского вожака, и вы автоматически выиграете любое сражение. А овчинка стоит выделки! Ведь вы также получите в полное распоряжение как захваченные товары, так и само судно, если решите, что оно лучше вашего. С некоторых необычно быстрых и живучих кораблей вам будет нужно взять штандарт. Зачем? Да, затем, что именно он являлся причиной особенной крутости захваченного корабля, магически увеличивая его скорость или прочность. По видимому, самым ценным волшебным артефактом будет Знамя Зверя, позволяющее на одну миссию превратить ваш корабль в морского змея, рыбу-меч или кита-убийцу. Почувствуйте разницу!

Любопытно, что численность абордажной группы будет зависеть от размера команды судна: так, огромная карака сможет перевозить до 900 человек, в то время как крохотный катамаран лишь четырнадцать. Правда, учтите, что маленький кораблик спокойно проходит через полосу рифов, в то время как неповоротливое судно сможет повторить его маневр с большим трудом.

Переходим к водным процедурам. Разговор о приятных мелочах

Изображения и характеристики кораблей строго соответствуют историческими фактами. Детализация всего и вся — выше похвал. Жестокие сражения очень сильно отражаются на внешнем виде и мореходных качествах вашей "посудины". Ядра рвут паруса, оставляют пробоины в трюмных отсеках и падают на орудийные палубы. При определении урона учитываются такие параметры, как сила ветра и скорость, тип ядер и место поврежде-



ния. Поэтому тут есть некий элемент везения — даже одно удачно попавшее во вражеский корабль ядро может решить исход схватки в вашу пользу.

Графика... удивление, переходящее в чувство легкой эйфории — вот первое чувство, которое испытываешь, когда запускаешь игру. Конечно лучше несколько раз увидеть, чем услышать — скриншоты прилагаются. Никогда не подумаешь, что на экране монитора можно увидеть все богатство оттенков морской поверхности: от светло-зеленоватой в штиль, до темно-синей при штормовой погоде. В солнечный день на волнах весело играют блики. На мелководье желтоватое песчаное дно то обнажается, то вновь уходит под воду. Путешествуя утром, вы будете наслаждаться красотой солнечного восхода, а ночью — бездонной глубиной звездного неба, раскинувшегося над головой подобно второму океану. При этом, в зависимости от времени суток и количества облаков на небе, изменяется освещение, а значит и отбрасываемые кораблями тени. Любоваться окружающим миром очень удобно. Ведь благодаря полной свободе движений камеры, можно выбрать абсолютно любой ракурс. Последнее особенно важно, учитывая, что все объекты в "Корсарах" полностью трехмерны. Камни, рифы, корабли, острова и маяки на них — все сделано не просто красиво, но и достоверно. Так, вид и высота волн генерируется строго в соответствии с тем, как они должны выглядеть в реальной жизни. Ну, что можно сказать?

перестройка, мы решили заняться более перспективным и интересным для нас бизнесом. Итак, 7 июня 93 года появилась наша фирма "Восточная Компания", которая на тот момент о производстве мультимедийных продуктов еще не помышляла. Собственно, "Акелла" появилась в 1995 году, а затем, после произошедшего объединения нескольких игровых компаний в конце 96-го, она разрослась. Так и появилась на свет группа компаний "Акелла".

Кстати, почему вы выбрали такое необычное название?

Во-первых, "Акелла" это прекрасное имя. А во-вторых...ну, кто не любит "Маугли"? Лично мне всегда нравился вожак волчьей стаи, чьим именем мы назвали нашу фирму. Причем, не в период старости-слабости, а в молодости, в самом расцвете сил. Кстати, наш лозунг — "Акелла не промахнется".

Ваш первый проект. Расскажите о нем...

Первыми продуктами, полностью разработанными нами, были "Справочник автолюбителя", "Энциклопедия вооружений" и "Тайны 500 игр". Касаясь "Справочника", это — вообще легендарная вещь, которая до сих пор продается — на данный момент уже разошлось около 20 тысяч экземпляров. К слову, мы сейчас планируем выпустить его вторую часть. Она выйдет, скорее всего, на двух компактах и будет содержать огромное количество полезной информации об автомобилях. Первый "Справочник Автолюбителя", хотя и был выпущен около двух лет назад, до сих пор является одним из самых удачных продуктов "Акеллы". Даже сейчас он и "Энциклопедия вооружений" пользуются высокой популярностью. Быть может, из-за низкой цены, благодаря которой многие могут себе позволить их купить, и, конечно же, — благодаря тому, что они были одними из первых качественных продуктов на российском рынке. Вообще-то, это были одни из первых мультимедийных продуктов, разработанных в России на русском языке и для русских.

Какие трудности возникали в самом начале творческого пути "Акеллы", а какие существуют и сейчас?

Честно говоря, разработки — это одна сплошная трудность. Как я уже говорил, в России они особенно тяжело даются: ведь требуется не только огромное количество денег, но и очень много нервов. По сути, создание мультимедийных продуктов — это всегда командная работа. Велика роль каждого члена группы, а ведь все мы люди, у нас семьи, дети, множество житейских проблем. Поэтому, если вдруг что-то случается с программистом или с художником, в срочном порядке

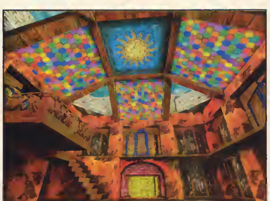
приходится искать замену. Да, к тому же, общеизвестно, что разработка легальной продукции является достаточно дорогим удовольствивм.

Расскажите, над чем сейчас работает "Акелла"?

Основной игровой проект "Акеллы" на свгодняшний день — это "Корсары", мы возлагаем на него больше всего надежд. Конечно, у нас есть еще несколько интересных рвзработок. В настоящее время мы делаем игру на базе движка "Малахит"(MalaHIT), правда, пока не можем показать ее журнвлистам. В ней будет цветное динамичаское освещение, полупрозрвчность и т.д. "Софтверная" версия будет очень быстрой ... в общем, есть много оригинальных находок, большвя часть которых вще нигде не была реализована. Да, упомянутые особенности ожидвются в Unreal, но тут трудно что-нибудь сказать — ведь она еще не вышла. И вот, на основе этого движка мы и пишем игру, о которой я хотел бы сейчвс умолчать. Примерно черва месяц мы будем готовы рвсказать все подробности. Другое направление нашей деятельности — это локализация.

Хорошо, давайте поговорим о планах по локализации и выпуску мультимедийной продукции.

Наиболее известное достижение "Акеллы" в этой области — локализация гонок POD от Ubisoft. С этой французской компанией у нвс давние дружеские отношения. Ubisoft выпускает не так много продуктов, но каждый из них доведен до полного блескв. Кстати, сейчас мы издаем "золотую" версию игры — POD GOLD. По сравнению с POD'ом это огромный шаг вперед. Осуществлена поддержка 3D-ускорителей, появились дополнительные трассы, новые автомобили. Я от нее просто в восторге — игра получилась обалденной. Хотя год назад я с удовольствием играл и в обычный POD... Совсем недавно мы закончили локализацию UFOs от канадской фирмы H&A. Великолепная игрушка! Один из лучших и самых прикольных квестов, которые я вообще видел за последнее время. Также мы заключили контракты и приступили к локализации четырех мультимедийных проектов от шведской фирмы "Young genius". Они будут достаточно интересны для детей. В основном это обучающие программы. Вернее так — игровые и обучающие, то есть, такие детские вркады, которые учат географии, иностранному и родному языкам. Надо сказать, мы не только детскими игрушквми занимаемся. Вдруг, неожиданно бешеной популярностью стали пользоваться наши эротические компакт-диски. Кстати, в их создании принимают участие люди, делавшие на телевидении "Клубничку".



■ **Возможности движка "Малахит"**

(давно пора — кому не надоело спасать этот самый мир в ...дцатый раз?!)

С чего все началось на этот раз? Да с ссоры главного героя, юноши по имени Ролан, с воспитавшими его вопхвами. Те, ничтоже сумняшеся, натравили на него гигантского медведя-пюдоеда. К глубокому удивлению жрецов, парень выжил. Бежав из племени, он попал в окруженную частоколом деревушку лесного племени веттов. Здесь Ролан стап совершенствоваться в воинском и магическом искусствах, по-

По-моему, студия K&K, в поте пица создающая мир "Корсаров", не зря потратила свои усипия: они уже оправданы высочайшим качеством изображения.

Конец и вновь начало

Мир "Корсаров" очень велик, но все же не полностью охватывает созданную разработчиками вселенную. Изначально, проект бып тесно связан с морскими просторами, фактически не затрагивая наземную часть архипелага. Поэтому действие второй игры — "Архипелаг" из одноименной серии — будет происходить именно на суше. Кроме изменения "среды обитания", нас ожидает и масса других различий. Но обо всем по порядку. Обладая общей с "Корсарами" сюжетной пинией, концепция "Архипелага" сильно изменилась. Вместо управления пиратским корабпем, вы будете заботиться о герое, который будет путешествовать по островам, ища на свою голову приключений или крупных неприятностей. Разработчики определяют жанр игры, как сюжетно развивающуюся RPG, построенную на тактических боях в реальном времени. Героями не становятся, героями рождаются. Сюжет "Архипелага", замешанный на магии, интригах и происках злобных монстров, составит серьезную конкуренцию любой книге в стиле фэнтези. Главному герою предстоит выполнить свое Предназначение, ставя при этом под угрозу существование всего мира

дыскивая друзей для своего отряда. Он решил приложить все усипия, чтобы отомстить обидчикам и с триумфом вернуться в родной дом... Конечно, планам его не суждено было сбыться так пегко. С развитием сюжета, он оказался втянут в опасную игру. Он узнает, что является избранником загадочного Безымянного бога. Используя могущественные артефакты, Ролан должен во что бы то ни стапо построить храм в святом центре архипелага. Согласно древним пророчествам, топько так изгнанный Безымянный сможет возродится в мире Архипепага. Но те же манускрипты говорят и о другом — с его возращением наступит конец света.

Зная об этом, правители и вопхвы островных империй сделают все возможное, чтобы остановить Ролана. Получится у них совладать с героем или нет — зависит от вас.

Экономику в жизнь, монстров на мясо...

В ранней стадии работы над "Архипелагом" студия K&K планировала сделать нечто наподобие Warcraft'a. К счастью, в дальнейшем от этой идеи отказались, правда некоторые элементы realtime стратегии все же остались. Например — продвинутая экономическая система. Будет интересно узнать, как она впишется в ролевой мир. Пока все выглядит очень гладко. Наш герой управляет захваченными поселениями, назначая в каждом из них старосту, который следит за тем, чтобы вверенное ему селение процветало. Чем опытней староста, тем богаче деревня и тем больше денег она приносит. А за пару-другую сотен звонких монет, Ролан может прикупить снаряжение, воспользо-

ваться услугами вольных наемников или увеличить численность воинского отряда, охраняющего мирных крестьян от агрессивных тварей. Во главе дружины ставится воевода, который непосредственно следит за боевым духом своих подчиненных и руководит всеми сражениями в ваше отсутствие. В целом, защита поселений — дело необходимое, однако в данном вопросе не стоит переусердствовать. Тут вмешивается экономический фактор. Ведь деревня просто не прокормит ораву вооруженных людей. В спокойных, "безмонстровых" областях, от услуг воеводы лучше вообще отказаться — слишком хлопотно его содержание. Необходимость в дружинниках напрямую зависит от активности враждебно настроенных обитателей острова. Кстати, о птичках — часть тварей будут знакомы вам по "Корсарам". В большей степени это относится к летающим и водным чудовищам: дракону и морским змеям. Большинство же тварей будут

представителями сухопутной фауны. Посещая заброшенный могильник или старый храм, вы обязательно столкнетесь с Умертвиями, Каменными людьми или Пожирателями Падали. В своей деятельности, они руководствуются определенными мотивами и подчиняются приказам "уникальных монстров", отличающихся силой и сообразительностью, а также тем, что существуют в единственном экземпляре. Помимо нелюдей и нежити, Ролану придется иметь дело и с недружелюбно настроенными представителями собственной расы. На севере архипелага правят безумные Фанатики, а столь нужные вам прибрежные земли принадлежат морским веттам. При таком раскладе, даже убежденный пацифист не сможет обойтись без военных действий. В этом случае герою понадобится оружие, выбор которого огромен: это и дистанционное (копья, дротики, лук со стрелами), и оружие ближнего боя (мечи, топоры, булавы). На стоимость и боевые качества вооружения сильно влияет тип материала из которого оно изготовлено.

Серебристый клинок из заморской стали острее и прочнее любого костяного меча.

Магию в бой!

Истинным оружием в любой фэнтезийной ролевой игре являются заклинания. Вообще, продуманная система магии всегда придает некий шарм всему игровому миру, делая его сказочнее и увлекательнее. Даже в футуристических мирах Sci-Fi RPG она иногда существует в виде сверхъестественных или телепатических способностей некоторых инопланетных существ. Древний мир "Архипелага" не исключение. В целом, все заклятия входят в три сферы: Преобразованной, Прямой и Местной Силы. Первые немного напоминают смесь AD&D'шных заклинаний магов и иллюзионистов: в основном — это атакующая магия, типа Стены Огня. Прямая Сила мало подойдет для боев, но значительно облегчит жизнь главного героя, позволив ему обнаруживать ловушки или усилием мысли командовать воинами на другом конце архипелага. Покровителями Местной Силы являются Младшие боги, поэтому магия данной сферы откровенно слаба. Однако с ее помощью приятно проводить небольшие диверсии на территории вражеских островов: уменьшить урожай или заразить болезнью скот. Именно для этих заклинаний будьте готовы принести небольшие материальные пожертвования, чтобы боги вас услышали.

Трудно судить насколько удачно магия впишется в игровой мир, но уже сейчас она кажется необычной и интересной. Свежей

Ладно, давайте скажем парочку слов о чисто материальном аспекте вашего бизнеса. Сколько, в среднам, будут стоить продукты "Акеллы" и, в частности, PDD GOLD?

Политикв нашей фирмы — это нижний цвноаой уровень. То есть мы не стараемся конкурировать с пиратвми (это невозможно, сами понимаете), но делаем все от нас зависящие, чтобы продукция "Акеллы" была доступна нвиболее широкой массе населения. Неудивительно, что наши продукты пользуются такой популярностью, и по количеству продаж на российском рынке мы твердо занимаем одну из лидирующих позиций. Есть фирмы, которые предлагают пользователю свою продукцию зв 50–60 долларов.

Но мы выбрали другой путь, другую ценовую политику, которая ни а малвйшей степвни не отражается на качестве. Так что даже POD GOLD будет стоить недорого В розницу он будет продаваться по 15–16 долларов.

Существует ли связь между производством мультимедиа и компьютерных игр? То есть, используется ли информация из энциклопедий для создания достоверной атмосфвры в играх?

Дв, конечно. Взяв одну тематику, мы старавмся работать по ней в нескольких напраалениях. Возьмем, к примвру, энциклопедию "Пираты" и разрвбвтываемых нами "Корсаров" — они немножко пересекаются даже по artwork'у, не то что только по тематике. Вот на этой фотографии изображен стенд "Акеллы" на компьютерной выставке Milia 98, и на одном компьютере видна картинка из "Корсаров", а на другом — из "Пиратов". Интерес к последним был огромен: нвм сделали мвссу предложений по локализации. Мы, правда, ни на одном не остановились. Поймите, "Пираты" — это два с половиной мегабайта текста на чистом русском языке, множество иллюстраций — одним словом, объемная вещь. Собранный исторический материал другой нашей энциклопедии "Мифы и легенды древнай Грвции" пригодится в разработке "Одиссея". Очень может быть, что этот квест превзойдет "Broken Sword". Так, что ждите демо-версию "Одиссея", она появится примерно через месяц.

Многие аави провкты, обладают сильным ролевым нвчалом. Чем привлеквет вас этот жанр?

Можно вспомнить славу Diablo и Fallout — это же шедевры, и их успех очевиден. Но это для нас не главное, мы просто делаам то, что нам прежде всего нравится. Честно говоря, мы начали заниматься мультимедией и разработкой компьютерных игр во многом благодаря тому, что очень сильно увлекались ими. Трудно назвать игру, которую я бы не видел. Те-

перь занимаюсь ими профессионально и мой чисто геймеровский стаж очень пригодился. Наверное, когда выбирается жанр игры, люди, прежде всего, вольно или невольно, проецируют его на себя. То есть делают то, во что именно им было бы интересно сыграть. А вот в области ролевых игр наши увлечения совпадают с увлечаниями российских геймаров.

Вопрос в лоб: игра, за которой ваши сотрудники проводят больше всего свободного времени?

В последнее время, это была Need for Speed, чередующаяся с баталиями в Quake2.

Еще один вопрос напоследок. В "Навигаторе" горячо обсуждался вопрос жестокости в компьютерных играх. Но какая серьезная игра (тем более на пиратскую тему) может обойтись без кровопролития? Тем не менее, дадите ли вы возможность "отключить" кровь?

Хм... Интересный вопрос. Признаюсь, мы над этим не задумывались... нам кажется, что это некоторый перебор для России. Разумеется, какие-то меры по ограничению насилия нужно предпринимать. К примеру, по первоначальному сценарию в "Корсарах" нужно было целенаправленно охотится за китами, но мы решили все это исключить (Гринписа испугались? — Ш. К.). Во всяком случае, постарались сделать так, чтобы это не было похоже на хладнокровное убийство невинных тварей. В целом же я считаю, что с жестокостью в компьютерных играх не надо перебарщивать. Тем более, что наши продукты ориентированны и на подрастающее поколение.

Ok. Спасибо, что нашли время ответить на вопросы. От имени "Навигатора" желаю вам творческих успехов. И да не промахнется Акелла!

Глава вторая или Ощущения от первого взгляда

Думаю, мало кто со мной не согласится, если я скажу, что лучше всего об игровой компании говорит список созданных и разрабатываемых ею игровых (мультимедийных) продуктов. В случае с "Акеллой", это огромное количество мультимедиа-энциклопедий, ряд успешных локализаций, а также такие игровые проекты как "Корсары", "Архипелаг" и "Одиссей". Поэтому, сразу после разговора с Дмитрием Архиповым, мы решили узнать некоторые подробности о наиболее перспективных проектах фирмы.

Естественно, что главное анимание привлекли именно игровые разработки студий, входящих в "Акеллу". Итак пришло время познакомиться с первой частью серии "Архипелаг" - с "Корсарами"...

выглядит мысль позволить колдунам и жрецам использовать заклятия даже при недостаточном для него количестве маны. Недостающее количество магической энергии будет компенсироваться за счет здоровья кастующего. Главное — вовремя остановиться, от сильной нагрузки волхв может умереть или потерять сознание в прямо в самый разгар боя. В начале практически всех RPG, вам предлагают выбрать класс персонажа. От этого решения зависит его жизненный путь: будет ли он вором, воином, магом или еще кем-нибудь. В "Архипелаге" это элемент сделан по-другому. Главный герой "выдается" сразу и возможности определить его специализацию не будет. Затем, применяемые Роланом в ходе игры способности будут постепенно совершенствоваться. У одного игрока он станет могущественным колдуном, овладевшим мистическими тайнами островов, у другого — великим воином, который предпочитает холодную сталь, в совершенстве владея любимым двуручным клинком.

О том, что и как будет выглядеть

В игре будет три тактических вида на происходящее: вид на остров, вид на море и вид внутри зданий. Первый будет применяться наиболее часто. Обещается безумно красивый ландшафт со спецэффектами для росы, тумана, дыма и прочими красотами (насмотревшись на достоинства "Корсаров" в это легко можно поверить). Что касается второго, то он нужен для морских путешествий между островными частями архипелага. Тут и проявится сходство с первой частью серии, использующей именно такой вид, так что все, что было мною сказано о качестве графики "Корсаров", в равной степени относится к "Архипелагу". Движок-то будет использоваться один и тот же. Если различия и появятся, то не очень большие и, будем надеяться, в лучшую сторону. О последнем виде стоит рассказать подробнее. Это стандартный для жанра RPG вид "из глаз", он используется, когда герой заходит в какое-либо строение: башню мага, пыльный склеп или мрачное подземелье. Если судить по демонстрируемым возможностям движка MalaHIT, то в данном компоненте игра вполне способна потягаться со вторым Quake. Даже не являясь счастливым владельцем графического акселератора, вы сможете наслаждаться как сглаженными текстурами, так и цветным освещением. Сей отрадный факт не может не согревать душу. Кстати говоря, на основе MalaHIT'а создается еще одна игра, чье название пока остается тайной. Известно лишь, что это будут гонки небольших автомобилей...

В заключение сообщу, что появление "Архипелага" запланировано на конец года.

Эпилог

Приятно видеть, что на российском игровом рынке появился еще один разработчик, способный предложить неординарную продукцию мирового уровня. Что ж, остается только пожелать "Акелле" и студии K&K попутного ветра в паруса и семи футов под килем!

Шитарев Кирилл aka Василь Быков

СКОРОСТНОЙ КАНАЛ В ИНТЕРНЕТ
с 02:00
до 09:00
$0.79
с 09:00
до 02:00
$1.49
Ежемесячная плата $9.99 включает пять часов работы бесплатно
ilm
The Internet Service Provider
.net
Соединение с первого раза.
Модемы USRobotics Courier 33600 б/с.
Полный доступ
ко всем ресурсам Интернет.
Любая форма оплаты.
Корпоративное подключение
по выделенным линиям
на скоростях от 64 до 256 Кбит/с.
Стоимость подключения от $399 до $699.
Ежемесячная плата от $399 до $1299.
(095) 792-5-792
http://www.ilm.net
E-mail:info@ilm.net
метро "Пролетарская"
ул. Марксистская 34,
к.7, офис 11
Design by studio RED

Аллоды

"Если бы мои солдаты начали думать, никто из них не остался бы в строю".
Фридрих Великий

Печать тайны

Как и в любой другой ролевой игре, в Аллодах существует возможность выбора различных персонажей. Здесь я позволю себе кинуть маленький камушек в сторону разработчиков: вам будут доступны лишь два класса — воин и маг.

Воин способен сражаться любым оружием и надевать всевозможные доспехи. Обладает большим запасом жизненной энергии, но зато маг из него никакой. Может использовать большую часть магических предметов и пользоваться свитками с заклинаниями.

Маг физически слаб, не использует оружие и доспехи, за исключением специальных одеяний волшебника. Воюет при помощи различных заклинаний. Ближний бой с монстром очень опасен для мага, так как он не отличается хорошим здоровьем и выносливостью.

В начале игры вам предложат или создать персонажа самостоятельно, или выбрать одного из стандартных героев. Начинающим игрокам имеет смысл играть уже созданными героями, но, можно и поэкспериментировать, подобрав сочетание параметров героя самостоятельно.

Информация к размышлению

Сила отвечает за телосложение и состояние мускулов персонажа. От нее зависят уровень здоровья героя и величина урона, наносимого врагу при ударе.

От *Ловкости* зависят скорость реакции героя и его подвижность. Чем больше этот показатель, тем быстрее будет передвигаться ваш персонаж, чаще и точнее атаковать, лучше уклонятся от вражеских ударов и дальше видеть.

Разум отвечает за способность к логическому и абстрактному мышлению. От него зависят сила заклинаний и скорость приобретения новых навыков и умений.

Дух характеризует способность персонажа к магическим наукам. Чем выше этот показатель, тем большей сопротивляемостью к враждебным заклинаниям будет обладать ваш герой. Сила духа также определяет количество маны, являющейся основой любого волшебства.

Разумеется, сила и ловкость имеют большее значение для воина, чем для мага, а разум и дух — главные характеристики волшебника. Но, пожалуй, высокий показатель духа будет полезен и воину, — дополнительная защита от враждебных чар лишней не будет. Все эти характеристики являются базовыми и практически не будут изменяться во время игры, за исключением очень редких случаев (при использовании какого-нибудь артефакта или заклинания).

Кроме основных параметров в игре есть и несколько второстепенных: жизнь, мана, степень повреждения, атака (чем этот показатель выше, тем чаще ваш персонаж будет попадать в цель), броня (способность безболезненно переносить некоторое количество ударов, зависит от типа доспехов), защита (способность персонажа уклонятся от ударов), нагрузка (общий вес всех предметов, надетых на героя или лежащих в его рюкзаке, при перегрузке скорость передвижения персонажа падает), обзор (определяет зону видимости, зависит от характера местности), скорость, навыки (степень владения оружием и магией) и сопротивляемость (способность переносить заклинания разных сфер).

Все перечисленные выше характеристики будут повышаться пропорционально общему уровню опыта персонажа. Опыт, как правило, растет во время сражений. Навыки, имеющие отношения к оружию или магии, можно повышать также за деньги или при помощи различных артефактов.

Война — не цель, а средство

В Аллодах существует около 300 разновидностей оружия и доспехов. К вопросу вооружения персонажа Авторы решили классифицировать оружие не только по типу, но и по материалу, из которого оно сделано:

Мечи. К ним относятся все виды колюще-режущие предметы в игре: начиная с простых кинжалов и заканчивая двуручными мечами. Преимущество данного класса заключается в большой точности поражения цели и малым интервалом между двумя атаками.

Топоры. В игре вам встретятся много разновидностей топоров. Несмотря на длительный промежуток времени между атаками, наносят противнику очень большой урон.

Копья. В этот класс входят копья и алебарды. Весьма грозное оружие, из-за своих размеров дает преимущество в обороне.

Дубины. К этому классу относится целый ряд смертоносных "игрушек": булавы, палицы, утренние звезды и т. д. Дубины отличаются дешевизной, и наносят повреждения не хуже топоров.

Стрелковое оружие. Всевозможные луки и арбалеты.

Чем именно вы будете пользоваться — дело вкуса, у всех видов оружия есть свои преимущества и недостатки. Но бывают ситуации, в которых хороший кинжал оказывается намного полезнее тяжелого двуручного меча.

■ Ты зачем, нехороший людоед, крестьянина замучил?

Магия

В игре используется система разделения заклинаний по школам или сферам, это уж кому как нравится. В мире Аллодов известны следующие сферы волшебных знаний:

Магия огня. Включает все виды разрушающих и защитных заклинаний на основе тепла и пламени (огненная стрела, огненный шар, огненный вал, жертва огню, защита от магии огня).

Магия воды. Эта сфера содержит, в основном, заклятья наступательного характера (леденящий туман, исцеление, ядовитый туман, кислотная атака, защита от магии воды).

Магия воздуха. Заклинания сферы воздуха управляют воздушными и световыми потоками. Используются как для защиты, так и для нападения (свечение, молния, невидимость, радужная молния).

Магия земли. При помощи этих чар вы сможете обрушивать на головы врагов потоки булыжников и ограждать себя каменными стенами (каменная стена, каменное проклятие, камнепад, магический щит, защита от магии земли).

Астральная магия. Самая таинственная сфера волшебства. Такими заклинаниями могут овладеть лишь самые могущественные чародеи. Подчинив себе астральные силы, вы сможете оживлять мертвецов, телепортироваться в любое место на карте и делать вашего персонажа удачливее (удача в бою, ускорение, телепорт, управление духами).

Итого двадцать четыре заклятия — не так много, как хотелось бы, но и такой набор выглядит довольно внушительно.

Мой дом — моя крепость

Пройдя первые две миссии, вы окажетесь в городе под названием Плагат. В нем и будет располагаться ваш "штаб". Только здесь можно получить очередное задание, сбыть добытые трофеи, прикупить новое оружие, доспехи или заклинания. Все торговые сделки проводятся в магазине а дополнительные задания дают в таверне. То крестьяне помощи попросят, то у бармена дельце найдется.

Таверна также служит и своеобразной биржей наемников. Здесь всегда можно набрать бойцов в свой отряд, да еще каких! Простые солдаты удачи бывают одеты в волшебные кристаллические доспехи и пользуются эльфийским оружием из метеоритного металла.

■ Эх, кем бы поиграть?

Терист был путь и долог

Сколько людей, столько и мнений — у каждого игрока есть свои принципы прохождения Аллодов. Поэтому я опишу только самый простой способ прохождения каждой из миссий. После выполнения основного задания вам стоит походить по карте и исследовать все ее закоулки. В этом случае можно существенно увеличить запас опыта ваших персонажей и найти массу полезных предметов: от денег до магических артефактов. Не забывайте почаще заходить в магазин и покупать все более мощное оружие и доспехи. Если в лавке выбор невелик, сохраните игру и сразу же загрузите ее. Ассортимент будет уже другим. Не жалейте денег на магические книги и посохи: маг — грозное оружие в руках умелого игрока. Не советую тратить финансы на обучение персонажа в школе магии и боевых искусств, хотя в самом начале игры, когда цены на знания еще не кусаются, можно чуть-чуть потратиться на учебу.

Нужно ли платить наемникам? Мне кажется, что это личное дело каждого. Стоят они не очень дорого, а в бою часто действуют лучше ваших героев.

Помните, что все ваши враги обладают способностью к регенерации. Поэтому бесполезно только ранить противника и сразу убежать — через некоторое время он будет полностью здоров. Особенно это относится к троллям, которые ликвидируют повреждения чуть ли не быстрее, чем вы им их наносите. Ну, а универсальный совет выглядит так: "Если игра покажется слишком сложной — уменьшите ее скорость". :)

Задание 1

Пройдя через магический портал вы обнаружите, что все ваши спутники куда-то исчезли. Это не беда, но вам придется найти кого-нибудь, кто смог бы вас проводить в столицу аллода Умойр — Плагат. Что ж, подберите мешок, оставшийся от незадачливого путника и идите на северо-восток. Буквально через пару шагов на вас нападут бандиты. Убейте их и освободите пленницу. Женщина попросит проводить ее в родную деревню, расположенную в верхнем правом углу карты. Не нужно всюду водить ее за собой, первая же белка или пчела без особого труда ее шлепнет. Побродите по карте, наберите немного опыта, убивая всяких зловредных представителей местной фауны. В болоте можно найти что-нибудь вроде щита. Как только местность будет очищена от посторонних, смело посылайте женщину в деревню. Получите награду (3 порции лекарства) и новое задание.

Задание 2

Чтобы попасть в Плагат, вам предстоит некоторое время поработать охранником торгового каравана. Дорога будет опасной. Сначала подберите мешок, там будет лежать короткий лук. В общем-то, оружием его назвать трудно: с ним только на огородное пугало охотиться. Но в этой местности водятся неприятные летучие мышки, которых "сбить" можно либо при помощи лука, либо магией. Цель вашего путешествия — нижний правый угол карты. Самый безопасный путь выглядит следующим образом: идите вдоль верхнего края карты (или мимо озер), затем по естественному мостику вернитесь в центр. Там будут стоять несколько мрачных гоблинов. Затем продолжайте путь прямо по дороге — особых проблем не будет. На полпути, в кустах по обе стороны тропинки, прячутся бандиты. Торговца тащить в бой не стоит — при его гибели миссия считается проваленной. Разбойники вооружены луками, и только один носит неплохие доспехи. С бандой придется повозиться, хотя наемников можете не жалеть — в дальнейшем они все равно не пригодятся. Соберите с вражеских трупов оружие и доспехи — вам оно будет нужнее. Чуть выше и правее места засады находится база "лесных пиратов", добейте выживших негодяев. Если идти вдоль озер в восточном направлении — можно попасть в деревню орков. Осторожнее! Это вам не гоблины, накинутся всем скопом — проблемы будут. Потихоньку продвигаясь вперед, выманивайте их маленькими группами.

Лабиринт

Это задание можно получить в оружейной лавке, где перед его выполнением следует сдать награбленное (в смысле, справедливо отобранное у неприятеля:)).

Не забудьте заглянуть в таверну — магиня Рениеста пожелает присоединиться. Прохождение данного задания не требует особых тактических выкрутасов. Просто идите вниз, затем направо, потом вверх, а затем налево и.т.д. Лабиринт слегка похож на спираль, но только слегка, а по сложности соответствует лабиринтам, предлагаемым лабораторным мышкам. В общем думать не надо — отбивайтесь от белок и гоблинов, если ваш первый персонаж — воин, не посылайте магиню вперед, и все будет в порядке. Как только все три крестьянина будут найдены (к ним надо подойти достаточно близко) — появится сообщение о победе.

Лекарство

Задание заключается в банальной передаче пузырька с вакциной лекарю селения (тоже мне, курьеров нашли — обратитесь в American Express, это по их части). Ну да ладно, на то мы и герои, выполняем все подряд. Данная миссия выглядит несколько скучновато, за исключением двух моментов. Идите прямо по дороге, отбиваясь от белок и пчел. Подойдя к кладбищу, будьте начеку — там призраки и весьма противные летучие мыши. Как можно быстрее ликвидируйте призраков, чтобы "мышки" не успели сильно поранить ваших героев. Как только призраки отойдут в мир иной, или куда там они девают-ся после смерти, сыграйте с летающими хищниками в игру под названием "ПВО не дремлет". После одной из мышей останется эльфийский башмак мага — как она его носила, не совсем понятно, а вот Рениесте, например, он будет как раз по ноге. Продолжайте путь по дороге, шесть гоблинов — это не проблема. Около моста живет злой и нехороший дядя-людоед. Если чувствуете в себе силы — можно попытаться его завалить. Один на один ваш боец с ним пока вряд ли справится, поэтому заманите его в лес, чтобы он застрял в деревьях, и расстреляйте магией. Или же просто отвлекайте его одним персонажем, пока другой будет атаковать. Подберите стальной кинжал и бегом в деревню. Сразу за мостом вас будет поджидать одинокий гоблин, ох, жалко беднягу, но сам напросился. Пройдите чуть вверх по дороге — и вы у цели.

■ Выбор характеристик и умений

Сокровище

Поиски сокровищ все-таки лучше, чем выполнение функций мальчика на побегушках, тем более, что сундук с сокровищем можно загнать в лавке за 5000 монет. Идите вниз по дороге, до знака. Здесь можно свернуть и пройти к могиле напрямик через лес. Я советую вам все-таки не сворачивать и продолжить путь по дороге (иначе будет слишком скучно — убьете всего пару орков и черепах, а миссия уже выполнена). У нижнего левого края карты после маленького холмика будет поселение гоблинов. При желании вы можете показать "старичкам-лесовичкам", кто на самом деле в лесу хозяин. Опасайтесь гоблинов желтого цвета, эти и в атаке, и в защите явно сильнее своих коричневых собратьев. Используйте тактику "ударил — убежал". Убейте одного гоблина и отступите, по пути подлечивая героев. Подберите в центре их поселения мешочек с магическим браслетом, он неплохо будет смотреться на Рениесте. Следуйте далее прямо по дороге, пока не услышите шум битвы. Поспешите на помощь

■ Сначала пивка тяпнем, потом о деле поговорим

одинокому рыцарю, с трудом отбивающемуся от толпы наседающих орков. Бриан, если, конечно, останется жив, в порыве благодарности предложит вам свой меч и вечную дружбу. Чуть дальше, все на той же тропинке, вам повстречается очередная группа орков. После "разборки" опять следуйте прямо по тропинке, пока один из персонажей не скажет, что было бы неплохо свернуть. Послушайтесь его и идите налево. Почти сразу же вы подвергнетесь очередному нападению орковских головорезов. Буквально через пару шагов вы увидите каменную арку, пройдите под ней — и вот задача почти выполнена, мешок с сокровищем уже виден. Перебейте черепах, и победа за вами. После выполнения миссии вы можете смело навестить орковскую деревню, находящуюся практически по центру карты, а затем напасть на группу гоблинов, живущих чуть выше и правее.

Черепаха-людоед

Даешь черепаховый суп! Только с таким настроем и можно проходить данную миссию, тем более, что еще неизвестно, кто из кого суп делать будет.Такие черепахи даже в Аллодах не каждый день встречаются. Подберите в деревне мешок с магической книгой и за супом! Вы можете заручиться поддержкой местного лешего, который выглядит как заправский людоед. Теперь идите налево — в болота. Обычные черепахи будут нападать парами и тройками, но из-за своей "черепашьей" скорости станут отличной мишенью для магов. Самая главная кожноланцирная тварь ожидает вас у верхнего края болота. Не бросайте на нее своих бойцов, она их сожрет за пару секунд. Либо натравите на нее нового помощника, либо заманите в какую-нибудь "выемку" на местности, где зубастая гадина застрянет. Поставьте мага так, чтобы она не попадала по нему своими заклинаниями и... миссия пройдена.

Пост Кадагана

С отрядом наемников проблем при выполнении этого задания не предвидится, тем более, что потеря "солдат удачи" не должна вызывать у вас угрызения совести. Идите наверх по дороге, убейте встречного гоблина. У входа на кладбище будут стоять три орка, чудь дальше — пара призраков и несколько летучих мышек. Озадачьте мышей магом, остальных убейте с помощью грубой силы.

Идите направо, шальных белок бояться не стоит. Теперь направляйтесь вниз — в деревню, контролируемую войсками Кадагана. Там находится вражеский маг, охраняемый воинами. Отправьте сразу же кого-нибудь для выяснения отношений с волшебником неприятеля, иначе он может ненароком кого-нибудь и убить. Победа! Но, при желании, можно и продолжить. Подберите железный топор, бесхозно валяющийся у мельницы. Идите наверх и в верхнем правом углу карты убейте еще двух солдат, охранявших мага.

Мудрец Хима

С вами пойдет горстка крестьян, которые, вроде бы, должны показывать дорогу. Толку от них никакого, только путаются под ногами, функции проводников выполняют чуть хуже слепого, потерявшего свою собаку-поводыря. Если хотите пройти миссию малой кровью — направляйтесь на северо-восток к проходу между скалами. Теперь все время идите направо вдоль гор. Не нападайте на белок — тогда и они вас не тронут. Пара гоблинов попытается преградить вам путь, накажите наглецов. Сверните в первое же ущелье, ведущее к верхнему правому углу карты. Вам навстречу вылетит дракон, но не пугайтесь — монстр всего лишь летит купаться. Продолжайте идти прямо по тропинке, пройдите мимо огромной стаи (стада :)) белок, и вы у цели — "Здравствуй Хима!". Искателям приключений настоятельно советую избрать другую дорогу. Попробуйте дойти вдоль горного массива до нижнего перевала. Там вы сможете сразиться с людоедами, троллем (отобрать у него адамантиновый браслет) и разорить деревню гоблинов, живущих практически в самом центре карты. С людоедами и троллем надо бороться, применяя стандартную тактику — убегать в лес и расстреливать магией. Гоблинов перебить будет сложновато (слишком много желтых), но за терпение и труд вы будете вознаграждены приличной суммой денег, кучей оружия и магическим серебряным амулетом.

■ А из нашего окна школа магии видна

Вулкан

Данное задание вы получите, если зайдете в городскую школу после выполнения вышеописанной миссии. Несмотря на сообщение учителя магии о скором начале извержения, волноваться и спешить не стоит. Никакого природного катаклизма не случится. Маг, нуждающийся в спасении, находится в верхнем левом углу карты. Как обычно, самый опасный путь — самый короткий. Если вы пойдете "наискосок", прямо на северо-запад, то вам придется столкнуться с огромной стаей белок (сначала 5, потом еще 4), а затем с тремя людоедами, которых, правда, можно выманить по-одному. Более легкая дорога выглядит следующим образом: возьмите немного правее и обойдите чудовищ по правому берегу реки (не пропустите мешочек с "утренней звездой"). Практически сразу за логовом людоедов вы найдете башню искомого волшебника. Победа!. Теперь можно спокойно побродить по карте, навестить гоблинов, живущих в нижнем левом углу. Там же будет разрушенный город, населенный мирными призраками.

Логово людоедов

Людоеды, несомненно, гораздо сильнее ваших бойцов в рукопашной. Но не горюйте, есть один способ легкой расправы с волосатыми каннибалами. Идите на север вдоль берега реки. Не приближайтесь к лесу, иначе подвергнетесь нападению людоедов. Перейдите реку по мосту и продолжайте двигаться по тропинке на запад. Никто серьезнее черепах и пчел вам не встретится. У второго моста придется повозиться с бандой гоблинов. Но овчинка стоит выделки — они охраняют метаморф, то есть вещество, которое в руках мага станет грозным оружием. Отныне любой людоед с зеленой дубиной в мгновение ока будет превращен в черепаху. Теперь смело возвращайтесь на то место, где вы появились в самом начале. Идите направо — людоеды вам не страшны. В правом нижнем углу карты лежит бесхозный мешочек. Не спешите его подбирать и сохраните игру. Как только вы его схватите, прямо из ниоткуда около вас появится тролль. Заманите монстра в густой лес или, воспользовавшись его крайней нерасторопностью, расстреляйте боевыми заклятьями. Идите наверх, затем наверх и направо — вдоль гор. На северо-востоке находится деревня, которую, собственно, вы и должны спасти. Там вам выдадут отряд лучников, что еще больше упростит задачу. Следуйте за новыми компаньонами до моста, затем нападайте на людоедов, каждый раз отступая к мосту, чтобы лучники приняли участие в сражении. После победы вы можете обследовать самый верх карты, где лежит еще один мешочек с добром, охраняемый очередным троллем.

Долой орков!

Сначала было бы неплохо заручиться поддержкой мага, которого держат в плену. Идите налево, и, как только заметите часовых, — нападайте. Тут же начинайте отводить пленного по направлению к "своим". Иначе часовые, охраняющие остальные подходы, тут же его прикончат. Объединившись, перебейте остатки врагов в этой деревне и мгновенно приготовьтесь к отражению новой атаки. Вторая волна зеленокожих и коричнево-

кожих уродцев выйдет справа. Дайте вашему конному рыцарю вдоволь порезвиться. Теперь идите туда, откуда прибежали поверженные противники. Там (в верхнем правом углу карты) вы найдете книгу с заклинанием "огненный вал". Это заклятие окажет существенную помощь в борьбе с остальными недругами. Теперь ступайте вниз и займите оборону за узким природным мостиком, разделяющим два озера. Поставьте столько огненных валов, сколько сможете и выдвиньте кого-либо вперед. Как только слева и справа, из ближайших кустов, полезут новые плохиши, отступите этим героем назад. Те из нападающих, которые пройдут через огненную реку, станут легкой добычей. После кровавой расправы направляйтесь в деревню, где вылечите всех лежащих воинов. С таким количеством бойцов даже целая орковская армия будет вам не страшна. Примените ту же тактику — поставьте огненный заслон и добивайте уцелевших. После "зачистки" деревни советую вам сходить в нижний левый угол карты и отобрать у пчел кучу доспехов.

Тайна монастыря

Не расслабляйтесь и сразу же бегите вверх по дороге. Там к вам присоединится еще одна героиня — Найра. Теперь спешите на помощь Найриным стрелкам — иначе их могут хорошенько потрепать. Объедините две группы арбалетчиков в одну, и тогда никто из них не погибнет. После того, как отряд монахов будет расстрелян — направляйтесь направо по дороге. Искатели приключений могут свернуть в болото (вниз и вправо), остальных — прошу на мост. Продолжайте двигаться по тропинке — и вот вы у цели, новый отряд монахов, размахивая дубинами, летит в ваши объятья. Против такого количества луков, арбалетов и мечей у них нет ни шанса. Пройдите еще чуть вперед и добейте остатки религиозных фанатиков. Миссия выполнена, но вы можете обследовать и этот берег реки, повоевать с белочками, черепахами, летучими мышками, пчелами и отобрать у местного людоеда его богатство.

Утерянный меч

Сначала навестите деревню людоедов, разрушенную "парнем-героем" и его компаньонами. Там, среди трупов, будет один людоед, чудом оставшийся в живых. Подлечите его — он вам поможет, сообщив своим родственникам, что вы ребята добрые и никого убивать не будете. Теперь навестите вторую деревню людоедов, где их шеф попросит вас найти его дубину. По пути туда не забудьте подобрать меч, который вы, собственно, и ищите. Дубина находится в лесу, в котором живут злые белки с острыми зубами. Перебейте хвостатых тварей и начинайте искать дубину. Она лежит примерно в середине лесного массива, скрытая деревьями. Как следует исследуйте данную область мышкой — пока курсор не примет форму руки. Там же, в зарослях, валяется полный комплект магических одеяний. Верните людоеду дубину, за это он вам подарит свиток с заклинанием "защита от магии огня". Не надо его использовать, ваши бойцы и так пройдут огненные ловушки, расположенные на дороге к молодому человеку-растеряхе. А вот магов с собой по ловушкам таскать не стоит — протянут ноги после первого же шага. Подойдите к парню тем персонажем, в рюкзаке которого лежит меч, и миссия завершена.

Могила короля

Настоятельно советую вам потратить некоторую сумму денег на увеличение мастерства ваших магов в сфере астрала.

Ступайте налево. Из кустов вылезет тролль — вы уже знаете, как с ним бороться. За разрушенной переправой вас ждет орковская засада. Но дальность стрельбы их луков явно не может тягаться с дальнобойностью некоторых атакующих заклятий. Вот и объясните им, кто тут на самом-то деле в засаду попал. Так, с орками покончено — направляйтесь на юг. Если пойдете по дороге, то столкнетесь с белочками и призраками, если по лесу вдоль гор — с семейством людоедов. Следующим номером программы будет нападение банды гоблинов. Особенно следует отметить паршивцев красного цвета — очень сильны в ближнем бою. Примените "огненный вал" или, если есть — каменную стену в сочетании все с тем же огнем или ядовитым туманом. Пусть попрыгают, паразиты, вокруг неприступных стен, пока вы их магией косить будете. Следуйте далее по дороге, не сворачивайте у знака — там, кроме многоножек, ничего нет. Убейте людоедов и продолжайте путь. Зайдите в деревню и поговорите с волшебником. Он даст вам книгу с заклинанием телепортации. Идите в болото и телепортируйтесь на другой берег, недоступный ранее. Там вы найдете могилу короля.

Пленница магов

Данное задание можно получить в лавке — у ее хозяина украли дочь.

Девушку прячут на северо-западе, вот и направляйтесь туда. Проход будет закрыт каменной стеной, но не беда — воспользуйтесь собственным заклинанием такого же типа, и когда ваша стена из камня исчезнет, она прихватит с собой и вражескую. Следуйте далее по извилистому ущелью, отмахиваясь от назойливых пчел и белок. Около моста вас ждет большой отряд разноцветных духов — применяйте заклятья массового поражения и добевайте раненых бойцами. Дальше все будет немножко сложнее. Пять магов окажут достойное сопротивление. Легче всего справится с ними таким образом: наложите заклятия защиты от всех типов магии на персонажа с наибольшим числом хитпойнтов и пошлите его вперед. Как только вражеские волшебники откроют по нему ураганный огонь, выводите остальных и займитесь персональным истреблением, то есть каждый персонаж должен взять на себя одного мага. Если вы всех перебили, то теперь до конца осталось совсем немного. Идите наверх, в северо-западном углу и содержат злые колдуны свою пленницу. Убейте последнего негодяя, вот и все — девушка на свободе. Не забудьте собрать с трупов все имущество — оно стоит больших денег.

Замок Каргаллас

Послушайтесь совета вашего персонажа и направляйтесь в деревню. Там вам расскажут, что нужно расколдовать дракона, который поможет снять осаду. Да, дракон — это сила, поэтому поспешите за "живой водой". Она лежит в нижнем левом углу карты — покидайте деревню через левый выход и идите вдоль берега. Драконье зелье никто не охраняет (мыши, черепахи и пара духов — не в счет). Во время поисков дракона загляните на полуостров, расположенный в самом низу карты: магическая кольчуга не помешает. Заколдованный дракон находится в верхнем левом углу карты. Как только вы к нему подойдете, он и целая туча летучих мышей бросятся помогать защитникам замка. Но вы не присоединяйтесь к ним, а быстро бегите в верхний правый угол карты. Там огромный людоед поймал в ловушку целый отряд рыцарей. Убейте косматого великана и у вас появится новая группа союзников, которые, не медля ни секунды, побегут к замку. С такими силами вам даже пальцем не придется пошевелить, только соберите имущество с трупов и получите награду.

Ну, что ж, сейчас стенка на стенку пойдем!

Заложники

Идите наверх, по проходу между скалами. Как только увидите первых орков — сразу же поставьте каменные стены. После этого жгите их огнем, поливайте стрелами, травите ядом. Если нет заклятия "каменная стена" — поставьте сразу несколько огненных валов — пусть нападают. Заложники окружены каменными стенами, примените такое же заклятье, и они исчезнут. При желании убейте всех орков и гоблинов, стоящих за другими стенами — они даже сопротивляться не будут. Тем, у кого нет заклинания "каменная стена", придется как следует побегать и попереключать всякие рычаги. Идите налево и используйте все переключатели, некоторые из них откроют завалы, другие окажутся бесполезными, третьи обрушат на врагов заклятья сферы огня.

За плащем!

Крестьянин подскажет вам, где находится лагерь разбойников. Следуйте его указаниям и идите на юг. Когда дорога закончится, возьмите немного левее и продолжайте двигаться в южном направлении. В лагере бандитов вас будут поджидать обычные солдаты и маг. Убейте последнего, применив дистанционное оружие или парочку "огненных шаров". Остальных вы, скорее всего, перебьете без осложнений. Теперь сходите проведать черепах освобожденного "фермера". Он достаточно резво побежит по дороге, не обра-

щая внимания на пчел и белок, но, если вы начнете отставать, он вас подождет. После осмотра черепашьих угодий надо будет нанести визит бандитам, живущим в соседнем лагере. Вернитесь на дорогу и следуйте на север. Если вы пойдете в направлении, противоположном указателям, то встретитесь с большим отрядом врага, под командованием двух волшебников. Бороться с ними сложно, так как большая часть солдат противника вооружена луками. Но магия типа "огненного шара" или молнии облегчит задачу. Совсем красиво вы будете жить, если примените заклинание "защита от магии воздуха" на всех героев. Добейте оставшихся в лагере бандитов (мага и пяток лучников). После разгрома вражеского отряда загляните в нижний правый угол карты и подберите магический меч. Теперь следуйте по дороге на север. Там вам придется убить еще нескольких противников, включая и мага. На северо-западе находится очередной разбойничий притон — поиграйте в "техасских рейнджеров" с его обитателями. Немного левее находится еще одна бандитская база. Ее обитатели охраняют магический адамантиновый панцирь. Теперь пора заканчивать и эту миссию. Идите в верхний правый угол карты, убейте бандита и подлечите раненого мага. Миссия завершена, а маг (Фергард) присоединится к вашему героическому отряду.

Новая катапульта

Для выполнения этой миссии советую нанять каких-нибудь солдат, так как разбойников очень много (пара магов, десяток солдат и катапульта). Наемники сыграют роль пушечного мяса, приняв основной удар на себя.

Лагерь бандитов, обладающих катапультой, находится на юге. Какой дорогой идти туда -дело ваше. В любом случае вы пройдете мимо людоеда или деревни гоблинов. Когды вы подойдете к лагерю разбойников, постройтесь в защитный порядок, окружите себя каменными и огненными стенами. Или перед штурмом предпримите пару партизанских вылазок: наложите на мага заклинание невидимости или телепортните его в тыл врага. Пальните пару раз огненным шаром по ближайшему вражескому колдуну и телепортируйтесь назад (повторить по необходимости). Как только все недруги будут повержены, подойдите к катапульте.

Разбойники

Очень суматошная миссия, в которой придется носится туда-сюда то за врагами, то от них. Какой-либо общий совет по ее прохождению дать трудно, но постарайтесь занять оборону где-нибудь на холме, тогда пока всякие бандиты, звери и людоеды будут до вас добираться, вы успеете обрушить на них шквал огня. Искомый человек находится на востоке, сразу за мостом. Как только вы с ним поговорите, появится сообщение о победе. Поэтому, если у вас мало сил, попробуйте пробиться к мосту, не убивая всех подряд. Не забудьте подобрать магический посох, стреляющий радужной молнией и магический браслет, лежащие примерно в центре карты.

Маг-предатель

Данное задание можно получить в школе боевых искусств и магии.

Говорят: "Налево пойдешь — коня потеряешь, направо пойдешь — себя потеряешь." — Ерунда все это. В Аллодах все гораздо проще: средняя дорога ведет в тупик, к дому трех людоедов. Зато у них можно разжиться приличной суммой денег и магическим адамантиновым копьем. Если вы выберете левую дорогу, то придется как следует помучиться с небольшим, но очень сильным отрядом орков, кучкой черепах и многоножек. Затем вам навстречу выйдет здоровенный тролль. Но заклинания типа каменного проклятья помогут ему безболезненно отойти в мир иной. Следующим номером программы станет сам "грозный" предатель. Он нападет на вас в одиночку — оптимист... Правая дорога приведет вас — правильно, угадали, прямо в объятья орков, черепах, многоножек и тролля. После чего можно будет смело заняться отрезанием головы волшебника, позорящего гильдию, ее упаковкой и отправкой работодателю.

■ Почем нынче опиум для народа?

Обет Бриана

В этой миссии я советую вам не жалеть денег и купить пару отрядов наемников, иначе голова будет болеть у вас долго. Не советую идти на восток, там, кроме отряда вражеских солдат и мага, вас будет поджидать сторожевая башня, стреляющая молниями. Идите вниз, отбивайтесь от всякой шушеры типа черепах и духов. Только лишь людоед достоен отдельного упоминания. В том смысле, что, упокой, Господи, его душу. Направляйтесь во вражескую деревню, для этого идите направо к мосту. За мостом вас будет ждать первый сюрприз — группа лучников и маг, обожающий пользоваться молнией. Но это далеко не ключевой момент. Дальше будет хуже. За следующим мостом (ведущим дальше на север) прячутся три мага и полдюжины их охранников. Маги в данной ситуации оказываются вдвойне неприятными, так как без угрызений совести пользуются заклинанием "радужная молния". Без защитного заклятия типа "защита от магии воздуха" вам не обойтись. После таких подготовительных мер поставьте пяток огненных валов на мост и выманите недругов на себя. Основательно прожаренных бандитов добивайте сразу же, чтобы как можно быстрее добраться до магов. За этой деревней и лежит цель вашего путешествия — без зазрения совести устраивайте в ней смерть и разрушение.

Клан драконов

Идите в пустыню, на юго-запад. Там вы найдете оруженосца, который потерял своего господина. Если вы найдете и его, то они оба к вам присоединятся. Идите на восток и чуть левее центра карты вы найдете того, кого искали. В пустыне живет разная мелочь, так что исследуйте ее спокойно, например, идите вдоль края карты, пока не найдете магический двуручный меч или не набредете на полумертвого крестьянина, который попросит отвести его домой (10000 монет наличными за сей добрый поступок). Когда вы вдоволь напутешествуетесь по пескам, навестите своего нанимателя, который живет в оазисе на востоке. Он попросит отыскать своего стража — вернитесь к центру пустыни и подберите лампу. Страж вернется к хозяину, после чего тот пойдет вместе с вами. Следуйте за магом, который доведет вас до моста, где стоит очень крутой тролль. Я его всей командой на самой быстрой скорости минуты две убивал. Магия на него почти не действует, так что сосредоточьтесь лучше на лечении ваших бойцов. Затем подходите к каменной перегородке, что с ней делать — вы знаете. За горами, в лесу, вас поджидает огромная толпа радостных орков. Под словом «огромная» я подразумеваю число двадцать и более. Заманите их в узкий проход и перебейте, прикрывшись каменными стенами. "Огненный вал" и на этот раз себя проявит. Далее обследуйте территории, лежащие за горами, на предмет драконов. Их проще всего убивать, применяя заклинание "каменное проклятье".

Свиток

Идите по дороге в северо-восточном направлении. Слева и справа на вас будут набегать небольшие группы гоблинов и многоножек. Около моста прячется злая черепаха, до боли похожая на свою сестрицу из миссии "Черепаха-людоед". Казните зеленую нахалку и вперед! За мостом вас встретят сразу несколько волшебников, один из которых попросит принести голову ученика в обмен на свиток. Итак, отправляйтесь на другой берег выполнять незавидную роль охотника за головами. Первым, кого вы увидите на том берегу, будет орк в сопровождении своих орковских братьев и знакомых. Они пользуются заклятиями "телепортация" и "удача в бою", что делает их грозными оппонентами. Следуйте по дороге (в Аллодах по другому обычно не ходят:)) до моста, за которым вас ждет очередная встреча с призраками. Дорога приведет вас к мосту, за которым вы и найдете ученика волшебника, имеющего что-то против ваших планов по поводу его ликвидации. Вся его охрана — пара черепах, пользующихся заклятиями воды. Убейте несчастного и возвращайтесь к работодателю. После небольшого разговора между вами возникнет небольшая "разборка" за право владеть некоторыми магическими артефактами, так что приставьте к каждому магу по бойцу, дабы не затягивать спор. Обидно, но Рениеста окажется предательницей, так что снимите с нее все вещи и отберите посох.

Зуб дракона

Ну, разумеется, бравая магиня не пойдет с вами и будет спокойненько ждать, когда же вы себя проявите в стоматологическом амплуа. Опять вам придется делать всю черную работу. Идите вверх прямо по дороге, отбиваясь от летучих мышей. Около норы дракона лежит мешочек с магическими ножами, не пропустите их. К сожалению, дракон не желает выходить на честный бой и подло прячется в темной пещере, придется его выманивать. Процесс выманивания займет некоторое время, плюс заставит вас перебить кучу орков (северо-восток), гоблинов (северо-запад) и троллей (южное направление). Орки хранят весьма крутой лук, а гоблины — кристаллический браслет. С троллями будет сложновато справится, так как атакуют они сразу всей кучей. Процесс разделения атакующей волны троллей на трупы поможет нужно начинать с заклятия "каменная стена". Как только тролли будут повержены, появится дракон. Примените на него заклинание "каменное проклятье" и расстреляйте. Зуб выбейте и отнесите заказчице.

Башня Сакрана

Чтобы пройти эту миссию, вы должны забыть, что значат слова "гордость и честь" воина. Лучше убежать сегодня и дать бой завтра, чем умереть. Поэтому, просто на всякий случай, было бы неплохо избегать ненужных схваток и прихватить с собой пяток наемников для перестраховки. Направляйтесь через лес на восток. Поговорите с троллем и убедите его, что он переоценил свою крутость. Продолжайте идти на восток, при этом забирайте чуть к северу. Тогда вам на пути встретятся только гоблины, правда, очень крутые. Идти по центру нет никакого смысла — тройка людоедов скушает весь ваш отряд и не почешется. А если вам вдруг удастся с ними справится, то немного дальше вам встретится башня, стреляющая огненными шарами. Почти у самого края карты будет мост, охраняемый троллями и орками. Примените стандартную процедуру борьбы в узких местах — каменные стены и огненные валы. За мостом вы найдете раненого эльфийского мага. Вылечите его и, после поучительной лекции, которую он вам прочитает, появится сообщение о победе.

Портал

Эта миссия пройдет под знаком орка, заходящего в дом дракона. Я имею в виду, что куда бы вы ни шагнули, везде будут банды орков. Поэтому маршрут особо выбирать не приходится, хотя есть возможность уклонится от встречи с драконами. Идите наверх, в первую орковскую деревню. Затем сверните направо, в проход между скалами. Уж лучше еще полдюжины орков порешить, чем полдюжины плюс дракон (если пойдете налево). Хотя, с другой стороны, вам все равно нужно будет туда наведаться. Продолжайте идти нв север. Около моста вас ждет суровый бой — несколько людоедов. Но гораздо сложнее будет перейти сам мост. Его охраняет дракон в компании с очередной порцией очень сильных людоедов. Постарайтесь проскочить мост до того, как он начнет пользоваться заклинаниями, действующими на местность. После моста сверните налево и идите вдоль гор. На западе находится деревня, жители которой все еще хранят верность лорду Сейдену, бывшему хозяину этой земли. Они вам расскажут, что лорда заколдовали и превратили в статую, которая теперь стоит на кладбище. Советую расколдовать Сейдена, так как он за это подарит вам свой меч (ох... сказка, а не меч). К строящемуся порталу вам ходить пока не стоит — без этого меча порубить местных приспешников демона представляется проблематичным. Чтобы превратить статую обратно в человека из плоти и костей, вам надо найти пять видов доспехов, принадлежащих лорду, то есть: кирасу, шлем, поножи, наручи и панцирь. Все эти предметы раскиданы по карте следующим образом: на острове, в центре карты; в юго-западном углу карты; на северозападном берегу реки, за деревней людоедов; практически там же, только на противоположном берегу и чуть западнее; и, наконец, на северо-западе, там, где летают драконы. Соберите все доспехи и отдайте их эльфийскому магу. Он должен подойти к статуе, после чего она оживет. Получив подарок, направляйтесь в "штаб" плохишей, но учтите, что оба мага вооружены посохами, стреляющими радужной молнией, а бойцы по характеристикам не уступают танку Т-90.

■ Бей гоблинов!

Последняя битва

Последний бой, он трудный самый.. :) Несомненно, на этот раз малой кровью пройти миссию не удастся. Если остались лишние деньги, прихватите с собой столько наемников, сколько сможете. Все равно больше ни деньги, ни наемники вам не понадобятся. Вы либо победите демона, либо проиграете.

В этой миссии главное не перебить всех негодяев, а с минимальными потерями добраться до демона. Следуйте указателям и направляйтесь на восток. Сразу за мостом на вас нападут сурово настроенные белки, встречи с ними не избежать. Затем, дальше на востоке, перед вами появится тролль, но не спешите радоваться, когда он издохнет — из ниоткуда вылезут еще четыре. Не сходите с дороги, лишние встречи с гоблинами, живущими в лесу, и людоедами, обитающими в пустыне, никому не нужны. Не стоит забираться на северо-запад — там в засаде вас поджидает огромный отряд орков. Причем засада построена достаточно профессионально — на полянке стоит всего один орк и молит о пощаде. Как только вы его "пощадите", словно из космоса на вас свалится еще дюжина его товарищей. В северо-западном углу около пещеры дракона находится переключатель, активировав который, вы наживете себе неприятности в виде пары драконов. На дорогах будут попадаться опасные черепахи и сильно покрутевшие многоножки. Но не обижайтесь на них и продолжайте двигаться по дороге сначала в северном направлении, затем в северо-западном. Перед замком вас перехватят недобрые маги и попытаются убить. Но не тут-то было — они слишком близко вас подпустят, а удар кристаллическим двуручником они хронически не переносят. Что ж, вот пожалуй и все враги, остался только демон. Ну а с демоном надо поступать просто — включить собственную интуицию или навалиться всем скопом.

Герои всех аллодов — объединяйтесь!

Когда вы пройдете Аллоды и разгадаете тайну острова, не стоит забрасывать компакт диск с игрой на антресоли. Бросьте вызов своим друзьям или сразитесь с совершенно незнакомыми людьми в режиме multiplayer.

Многопользовательская игра отличается от однопользовательской тем, что в ней нет конкретной цели, нет глобальных задач, требующих решения. Но и в ней есть своя прелесть — исследуйте мир аллодов вместе с другими игроками (до шестнадцати одновременно) или же обратите свой гнев и игровой талант против товарищей. Для multiplayer вы можете либо создать новый персонажа, либо позаимствовать его из однопользовательского режима. В сетевой игре появляются новые, недоступные ранее строения.На карте теперь появится лавка, в которой вы сможете, не отрываясь от дела, покупать различные предметы, а также ратуша, которая предоставит возможность сохранить текущую игру. Сразу предупреждаю, что, как и в Diablo, при гибели персонаж теряет все имущество.

Николай Барышников

■ Ну пусть я хам, но лицом к лицу я с тобой биться не намерен

StarCraft

Общие положения

Выбор стороны

В игре StarCraft три противоборствующих стороны: Terran, Zerg и Protoss. В целом проблема выбора расы стоит только в многопользовательской игре (multiplayer), в режиме же одиночной игры (singleplayer) существует кампания (эпизод) для каждой расы. Первоначально рекомендуется поиграть за наиболее традиционных Terran, следом освоить управление Zerg'ами а затем перейти к Protoss. Такова структура миссий в игре и она представляется вполне разумной.

Все три расы в игре настолько разные, что прохождение каждой кампании (эпизода) может расцениваться как самостоятельная игра. Тридцати миссий одиночной игры, объединенных единым сюжетом, вполне хватит для того, чтобы прекрасно приспособиться к каждой из трех рас.

Ресурсы, характеристики зданий и юнитов

В игре два основных ресурса: голубые минералы, которые можно добывать открытым способом, и некий зеленый газ (Vespene Gas), для добычи которого должно быть построено специальное перерабатывающее здание. Ресурсодобычу и ресурсоперевозку ведут специальные "хозяйственные" юниты, которые по традиции именуются "крестьянами" или иногда "пеонами".

Третий вид ресурса обозначает предельное количество юнитов, которое может быть на данный момент произведено. Для расширения армии необходимо сперва построить дополнительную "ферму" или ее эквивалент. Каждый юнит требует для своего "прокорма" определенное количество этого ресурса.

Каждый юнит и здание обладает запасом прочности ("здоровьем", HP), а кроме того некоторые дополнительно имеют некий энергетический запас, в просторечии именуемый "маной", который расходуется на разные специальные возможности и восстанавливается сам с течением времени. У Protoss присутствует еще показатель энергетической защиты.

Характеристика AI

Искусственный интеллект (AI) противника в игре выполнен вполне традиционно. Это не похвала и не упрек — просто констатация факта. Особыми талантами он не блистает, но, если особо не придираться, очень даже хорош, во многом благодаря прекрасной сбалансированности игры и невозможности найти универсальную отмычку ко всем миссиям.

Разумеется, некоторые вещи компьютер может делать гораздо лучше человека. Например, он может очень быстро и по оптимальной схеме развить свою базу или единовременно без напряжения управлять в десятках различных мест. Но и слабые стороны машинного мышления тоже уже всем хорошо известны. Особенно заметны отсутствие элементарной житейской логики и самообучения — на одни и те же грабли компьютер может наступать бесконечно. Еще одна характерная особенность — ограниченный радиус "полномочий" компьютерных боевых единиц (если только им предварительно не задано какой-то особой функции). Очень часто приходится сталкиваться с наличием на карте своеобразных "мертвых зон", в которых ваши юниты могут чувствовать себя в совершеннейшей безопасности даже под боком у многочисленного противника.

Знание слабых мест AI очень помогает при прохождении одиночных миссий. Но, как нетрудно догадаться, живой человек никогда не будет действовать точно так же, как AI. Поэтому, если вы планируете побеждать в сетевых сражениях, не очень обольщайтесь видом поверженного компьютера и готовьте себя к тому, что придется дополнительно приноравливаться к конкретным тактическим предпочтениям своих возможных противников. Что же касается данного руководства, то оно все-таки больше ориентировано на общее ознакомление с игрой в режиме singleplayer.

Очень важно знать слабости AI и в управлении собственными юнитами. Все они настоящие герои и не ведают страха перед врагом, смело идут на смерть, черт бы их побрал, даже когда от них этого не требуется. Совладать с геройством своих подчиненных тогда, когда оно не нужно, — первейшая задача командира. А еще ваши воины, как всякие "нормальные герои", любят ходить в обход. Эта особенность их самостоятельного поведения выводит из себя больше других. Встречая препятствие, каковым может быть

и спина товарища, они начинают искать обходной путь, при движении группой в узких местах карты (мосты, ущелья и т.п.) это приводит к тому, что замыкающие вместо того, чтобы следовать за остальными, вдруг начинают с умным видом двигаться к цели совершенно непредсказуемыми путями.

Основные задействованные клавиши

F1 помощь (содержит тактические советы и полный список всех управляющих клавиш);

Ctrl - цифра: присваивание текущей группе юнитов номера;

цифра: переход к группе с ранее присвоенным номером;

A ("Attack"): атака конкретного противника или выбор "агрессивного" поведения при движении;

M ("Move"): движение (войска не реагируют на вражеские атаки);

S ("Stop"): остановка движения;

H ("Hold"): удерживание позиции (в обороне полезно отдавать такую команду для того, чтобы отдельные боевые единицы в пылу борьбы не "отрывались от коллектива" и не попадали в неприятельские ловушки);

P ("Patrol"): патрулирование.

Полный список задействованных клавиш в данном руководстве не приводится за ненадобностью (все желающие и так могут его просмотреть в игре с помощью клавиши **F1**). Но приведенные выше команды являются основными и их нужно освоить в первую очередь. Особенное внимание следует обратить на команду **"Attack"**. Для боевых единиц правая кнопка мыши обычно нагружена командой "**Move**" (движение) и поэтому принципиально важно при движении пользоваться не ею, а командой **"Attack"**. В режиме "обычного" движения (**"Move"**) ваши бойцы при внезапном появлении противника не обратят на него никакого внимания и будут с олимпийским спокойствием вышагивать дальше. Это иногда полезно, но все же в большинстве случаев им будет уместнее открыть по неприятелю огонь и в этом смысле клавиша "**A**" может быть очень полезной. Клавишей **"S"** также удобно пользоваться, чтобы быстро остановить движение отряда и перейти к атаке или обороне в случае обнаружения противника.

Общие тактические рекомендации

Ресурсы

В любой миссии наипервейшая задача — обеспечить себя ресурсами. Обычно их найти несложно — надо только не зевать и быстро развертывать добычу. На начальных этапах более важны минералы. Необходимо сразу обеспечить себя достаточном количеством минералодобытчиков, в идеале не менее одного на каждую клетку игрового поля с кристаллами. Затем, безусловно, нужно как можно скорее строить здание по добыче Vespene Gas и сопроводить его двумя-тремя "крестьянами". Основное правило по выбору оптимального количества "крестьян" — чем дальше месторождение от базы, тем больше их должно быть. Если база близко, то лишний рабочий люд только зря будет толпиться и мешать друг другу.

Разумеется, свои ресурсы и своих "крестьян" надо беречь как зеницу ока и стремиться к тому, чтобы месторождения были рядом с базой и были прикрыты ее оборонительными линиями. Для разработки новых месторождений вполне можно позволить себе основать новую базу, раса Terran может к тому же просто перенести на новое место старую. Хотя можно пойти и по другому пути — разрабатывать дальние месторождения на расстоянии (это иногда дешевле), но при этом надо будет хорошо охранять пути следования своих "крестьян".

Что же касается третьего ("пищевого") ре-

сурса, то с ним все просто. Стоят "фермы" недорого и поэтому важно только вовремя пополнять их количество. Правда, у каждой расы в этом деле есть свои особенности, о которых мы упомянем отдельно.

Миссии

Как уже было сказано выше, игра против компьютера может сильно отличаться от игры по сети. Но и среди одиночных миссий тоже имеется несколько кардинально противоположных разновидностей, для которых требуется разная тактика. В первую очередь, конечно же, все зависит от того, какие расы участвуют в миссии и за какую из них играете вы. В данном руководстве отдельно рассмотрены особенности игры за каждую из трех рас.

Миссии различаются также особенностями рельефа, расположением ресурсов и прочими географическими подробностями. А еще они делятся на "сценарные" и "обычные". К первому типу относятся почти все обязательные тридцать миссий игры. Некоторые из них вообще имеют уникальную структуру и нестандартные условия победы, но дело даже не в этом. Просто в них перед началом игры у каждой стороны имеется некоторое изначальное количество войск и отстроенные базы. Вы, как правило, начинаете не очень мощной командой, противник же имеет полный комплект зданий и техники. Практически тут борьба идет не с компьютерным оппонантом (иногда даже возникает ощущение, что AI намеренно "оглупляют"), а с вполне живым человеком, который так или иначе изначально расставлял силы на картв. Получается своего рода головоломка, каждый раз требующая особой твктики. К тому же надо учитывать возможные технологические ограничения, накладываемые сюжетом.

Совсем другая ситуация в "обычных" миссиях. Они нвчинаются незвмысловато и в абсолютно равных условиях для каждой стороны: 1 командный центр и несколько "крестьян". Но победить в таких миссиях, как ни странно, труднее даже у компьютера. Он действует очень шустро и грамотно, к тому же по максимуму использует все возможные технологии без каких-либо ограничений, как, впрочем, и вы. Для таких миссий (а на их основе обычно строится и multiplayer) требуются дополнительные тактические приемы. К примеру, если развитие начинается "с нуля", можно попытаться уничтожить врага в зародыше, как можно раньше послав к нему карательный отряд. В "сценарных" миссиях зто невозможно в принципе. Там даже разведывательные вылазки не всегда полезны: ваши разведчики могут совсем не к месту растревожить какое-нибудь близлежащее скопление неприятеля.

Разведка

Хотя мы и отметили, что в "сценарных" миссиях ранние разведывательные операции не всегдв полезны, тем не менее для большинства "обычных" миссий ценность разведки просто неоценима. Знание карты позволяет выбирать самые лучшие места для закладки новых баз и для строительства оборонительных сооружений. Огромна важность информации о месторасположении базы неприятеля и возможных подходах к ней, неплохо вообще быть в курсе всех его телодвижений.

Разведку рекомендуется начинать как можно раньше, сразу после появления пригодных для этого дела юнитов или, для более осторожных игроков, сразу после выстраивания элементарной защиты базы. Сначала исследуются окрестности, затем посылаются более дальние экспедиции. Имеет смысл оставлять своих дозорных во всех стратегически важных точках, особенно возле минералов и месторождений газа. Разумеется, дозорные не смогут в случае чего остановить большие силы противника, но зато вы всегда будете в курсе его планов. Особенно важно засекать строительство новых вражеских баз. Молодые и неокрепшие, они особенно уязвимы и являются хорошей мишенью для ваших атак.

Некоторые игроки очень любят тактику пвртизанской войны. Их разведчики не только исследуют карту, но и всячески пытаются досадить противнику своими атаками, чаще всего в скифском стиле (ударить и тут же отступить). Такая тактика может приносить хорошие плоды, но требует очень много внимания. С ее помощью можно психологически измотать противника (если зто multiplayer), а также нащупать слабые участки его обороны, однако всем игрокам рекомендовать ее мы не будем.

Стиль игры

Чтобы выработать тактику игры, недостаточно разобраться, что в игре к чему и что за чем строится. Это тоже важная задача, особенно для необычных в управлении Zerg'ов и Protoss'ов, но секрет победы не в этом. Он даже не в том, чтобы хорошо изучить сильные и слабые стороны каждой расы. Научившись правильно комбинировать свои войска в атаке и обороне, можно играть очень сильно, но не обязательно побеждать, потому как то же самое может сделать и ваш противник. Идеальной "формулы успеха" не существует, но можно приблизится к ней, найдя оптимальное соотношение различных направлений своей деятельности: развитие базы, развитие армии, модернизации, строительство оборонительных сооружений, разработка новых месторождений, наступление на противника и т.д.

Например, можно бросать все свои силы на оборону базы и создавать совершенно убийственные оборонительные линии. А в зто время менее осторожный, но более проворный противник уже осваивает почти всю карту. Рано или поздно первоначальные месторождения минералов истощаются совсем, а газ из выработанного "гейзера" добывается в совершенно мизерных количествах. Пора высунуться из своей крепости, в вокруг враг уже кишмя кишит и, скорее всего, сможет взять вас измором. Но с другой стороны, и любителя неумеренной экспансии очень легко подловить и как семечки пощелкать все его базы.

Еще одна крайность — сугубо агрессивный стиль игры без оглядки на оборону. Так можно задавить неопытного игрока, но стоит противнику чуть пограмотнее лостроить свою оборону и при этом найти средства для ответной контратаки — вам конец.

Соразмерное сочетание различных стилей игры — залог победы. Но тут основная проблема состоит в том, что просто физически тяжело одновременно вести разноплановую деятельность. Беря, скажем, приступом вражескую базу, крайне трудно в зто же самое время в другом конце карты вразумительно распоряжаться в собственных владениях. Впрочем, правильно построенная оборона по большей части работает на автомате, а наступательные операции можно совмещать с какими-нибудь дорогостоящими мероприятиями на своей базе, которые длятся долго и не требуют вашего пристального внимания.

Более подробные тактические рекомендации будут приведены далее для каждой из трех рас

TERRAN

Классически выстроенная раса землян. Центр базы (*Commander Center*) производит "крестьян", именуемых здесь *SCV*. Для добычи газа используется *Refinery*. В качестве "ферм" выступают *Supply Depot*, некоторое начальное количество "пропитания" также обеспечивается и самим командным центром.

Здания и некоторые юниты могут быть отремонтированы с помощью *SCV*.

Юниты

SCV: чернорабочий. Строит, ремонтирует, собирает ресурсы. От канонического "крестьянина" отличается возможностью самообороны (в режиме рукопашной) и способностью ремонтировать не только здания, но и боевую технику. Кстати, если при отдаче команды "ремонтировать" держать нажатой клавишу Shift, то *SCV* будет и в дальнейшем автоматически по мере надобности производить ремонт выбранной единицы без дополнительной подсказки.

Marine: пехота землян, простые рядовые работяги. Для них существует несколько upgrade: броня, оружие, дальность стрельбы и *Stim Paks*. *Stim Paks* позволяют ценою некоторой потери "здоровья" повышать мощь и скорострельность отдельно взятого бойца. В целом пехота землян очень полезна, причем не только своей дешевизной. Она отличается также дальнобойностью (особенно после upgrade) и способностью поражать воздушные цели. Незаменима на ранних этапах.

Firebat: огнеметчик, более продвинутая пехотная единица. Возможны upgrade по броне, оружию и оборудование их *Stim Paks*. Убойная сила больше, чем у *Marine* почти в три рвза, но дальность стрельбы ниже и при этом он со-

вершенно бесломощен перед атаками с воздуха. Рекомендуется в качестве ударной силы для наземных наступлений (особенно при разрушении баз), но обязательно наличие прикрытия. Попезен также и в обороне, но в этом случае нужно учитывать, что огнеметчики имеют особенную склонность разбредаться по карте. Для производства необходимо наличие академии (*Academy*).

Vulture: "ястреб" — мобильная боевая машина. Могут устанавливать мины (*Spider Mines*). Возможен также upgrade двигателя. Машина сравнительно дешево обходится. Быстрое передвижение и высокая огневая мощь делают "ястребов" очень полезными во многих миссиях, хотя они, так же как и огнеметчики, не способны защищаться от воздушного нападения.

Отдельной разновидностью "ястребов" является машина Джима Рэйнора (Jim Raynor) — одного из основных героев игры. Она отличается многократно большей прочностью, улучшенным оружием и изначально доступными *Spider Mines*.

Wraith: воздушный корабль-призрак. Обладает невысокой огневой мощью (особенно при атаке наземных целей), но зато может после соответствующего upgrade использовать способность *Cloak*: невидимость (маскировка). В режиме маскировки корабль становится невидим для врагов и может быть обнаружен только при помощи зданий или юнитов, обладающих свойством *detector*. На поддержку невидимости тратится определенное количество энергии. Возможен upgrade "призраков", повышающий их энергетический запас (*Apollo Reactor*).

Внимание! Если энергетический запас кончится сам или в результате какой-нибудь специальной атаки типа *EMP Shockwave*, то поддерживать невидимость не удастся. Следите за уровнем энергии и заблаговременно его восстанавливайте, отключая невидимость.

"Призраки" хороши как корабли-разведчики, в качестве мобильной воздушной охраны базы и иногда для атаки. Если найти место, не защищенное "детекторами", то группой из 4-5 таких кораблей можно периодически наносить врагу существенный урон.

Dropship: десантный корабль. Хорошо защищен и может быть использован для переброски войск. Кстати, десантировать можно не только пехоту, но и технику. Скорость передвижения — не то чтобы очень высокая, но все же достаточная для успешной высадки десанта. Для производства необходимо наличие пристройки *Control Tower* к космопорту.

Goliath: шагающий робот. Грозен на вид и хорошо защищен. В наземной атаке не очень силен, зато успешно поражает воздушные цели и может служить мобильной заменой *Missile Turret*, хотя в отличие от последней не обладает свойством "*detector*". Хорош в прикрытии базы или пехотных атакующих групп. Для производства необходимо наличие *Armory*.

Science Vessel: специализированная летающая машина, обладающая свойством *detector* и поэтому незаменимая в атакующих группах для защиты от вражеских "призраков". Оружием не оборудована, но зато может создавать защитное поле вокруг какого-либо юнита. Другие возможные upgrade: *EMP Shockwave* (специальная волна, лишающая юнит противника запасов энергии, хорошо нейтрализует всех "призраков", а также лишает всех Protoss'ов энергетической защиты), *Irradiate* (заражение органических юнитов некоей болезнью, от которой они медленно умирают, особенно эффективно против Zerg'ов) и *Titan Reactor* (увеличение энергетического запаса). Для производства необходимо наличие *Science Facility*.

Siege Tank: осадный танк с очень мощной броней. После upgrade может применять особый вид осадной атаки. В режиме "siege" превращается в убийственное стационарное орудие, имеющее очень высокую дальность стрельбы (самую высокую в игре). Беззащитен перед атаками с воздуха, не любит также ближнего боя. Может считаться основной боевой единицей, но, разумеется, нуждается в разноплановых группах прикрытия. В связи с тем, что дальность стрельбы этого танка может существенно превосходить зону его видимости, имеет смысл также содержать при нем и группу разведчиков. Они по совместительству могут работать еще и "провокаторами", выманивая неосторожные вражеские патрули под его прямой удар. Для производства необходима пристройка *Machine Shop* к *Factory*.

Ghost: "привидения" — спецназ землян. Очень эффективны в сложных миссиях. Могут использовать способность *Cloak* (невидимость) и *Lockdown* (кратковременный вывод из строя любой механической боевой единицы). Также возможны upgrade по оружию и броне, *Ocular Implants* (повышение радиуса видимости) и *Moebius Reactor* (повышение энергетического запаса). В целом хорошо усиливают как атаку, так и оборону и ими можно заменять обычную пехоту. Прекрасные разведчики и диверсанты. Используются для наведения ядерных ракет. Для этого они должны подобраться к врагу и обозначить цель для ядерной боеголовки, которая выпускается из *Nuclear Silo*. Если "наводчика" убьют — ракета не долетит до цели. Для производства необходима *Science Facility* с пристройкой *Covert Ops*.

Офицер Сара Керриган (Sarah Kerrigan) также является *Ghost*, только с много лучшей защитой.

BattleCruiser: очень мощный и очень дорогой военный корабль. Мечта, а не корабль, с его появлением снимаются многие проблемы. Мощное оружие и броня, дополнительное сверхмощное оружие. Возможны upgrade по броне и оружию, а также модернизация реактора, увеличивающая его энергетический запас (энергия расходуется на *Yamato Gun*). Если позволяют ресурсы, "крейсеров" нужно производить больше. Это один из немногих юнитов, который силен и в одиночку. Правда, особо обольщаться не его счет тоже не следует — он неповоротлив, легко снимается хорошо развитой системой противовоздушной обороны или достаточно большой группой мелких истребителей. Может быть "парализован" с помощью способности *Lockdown*, которой обладают *Ghost*. Для производства необходима *Science Facility* с пристройкой *Physics Lab* и пристройка *Control Tower* к космопорту.

Из специальных юнитов на крейсере в игре летает генерал Дьюк (только не Nukem) и Джим Рейнор (в 3-м эпизоде).

Здания

Строятся здания землян вполне традиционно с помощью *SCV* и никаких специальных ограничений на выбор места строительства нет.

Многие здания землян обладают способностью перелетать с места на место. В данном руководстве они отмечены звездочкой (*).

Некоторые здания могут иметь пристройки (add-on), которые возводятся без участия *SCV*. При перелете они остаются на месте.

Еще одно важное замечание: горящие здания землян (показатель HP у них красного цвета), продолжают самопроизвольно разрушаться (догорать) и, если их не отремонтировать с помощью *SCV*, они разрушатся полностью.

Command Center (*): сердце базы, место хранения ресурсов и производства *SCV*.

add-on *Comsat Station*: радарная станция, с помощью которой можно время от времени сканировать отдельные участки карты. Для ее строительства необходимо наличие академии (*Academy*). Единственное здание землян, обладающее "маной". Отличнейшее средство разведки.

add-on *Nuclear Silo*: пристройка для запуска ядерных ракет. Сначала надо произвести ракету, затем навести ее на цель с помощью *Ghost*. Для строительства *Nuclear Silo* необходимо наличие *Science Facility* с пристройкой *Covert Ops*.

Supply Depot: "ферма" (8 единиц "пищевого" ресурса).

Refinery: строится при добыче Vespene Gas.

Barracks (*): "казармы" для производства пехотных боевых единиц (**Marine**, **Firebat**, **Ghost**). Без "казарм" нельзя строить *Bunker*, *Academy* и *Factory*.

Engineering Bay (*): инженерный центр, специализирующийся на upgrade для пехоты (броня и оружие). Без него нельзя строить *Missile Turret*.

Academy: академия, в которой можно повысить дальность стрельбы *Marine* и изобрести *Stim Paks*. Без академии нельзя производить *Firebat* и строить *Comsat Station*.

Bunker: бункер для укрытия войск и по совместительству нечто вроде дзота, хорошее средство защиты базы (при наличии в бункере пехоты, разумеется). Люди в бункерах не погибают при ядерной атаке.

Missile Turret: ракетная установка, защищающая базу с воздуха и обладающая свойством "*detector*". Не может защитить от наземных атак и поэтому хорошо подкреплять ее пехотными отрядами.

Factory (*): завод по производству военной техники (*Vulture*, *Siege Tank*, *Goliath*). Без *Factory* нельзя строить космопорт (*Starport*) и *Armory*.

add-on *Machine Shop*: в этих мастерских делается upgrade двигателей *Vulture*, изобретаются *Spider Mines* и siege-атака для *Siege Tank* (upgrade первостепенной важности). Без *Machine Shop* нельзя строить *Siege Tank*.

Starport (*): космопорт, а если точнее — завод по производству воздушных кораблей (*Wraith*, *Dropship*, *Science Vessel*, *BattleCruiser*).

add-on *Control Tower*: дает возможность строить *Dropship* и делать upgrade для *Wraith* (*Cloaking Field* и *Apollo Reactor*).

Armory: оружейный завод, ведающий броней и оружием для военных кораблей и боевой техники. Без *Armory* нельзя производить *Goliath*.

Science Facility (*): научный центр, здесь делаются upgrade для *Science Vessel*. Строится только после космопорта (*Starport*). Позволяет делать upgrade выше 2-го уровня в *Engineering Bay*. Возможны две пристройки, причем обе очень важные, поэтому в большинстве миссий

необходимо строить по два научных центра.

add-on *Covert Ops*: пристройка, позволяющая производить *Ghost* и ведающая upgrade к ним.

add-on *Physics Lab*: аналогично *Covert Ops* только для *BattleCruiser*.

Zerg

Раса Zerg'ов является отвратительным на вид конгломератом живых существ, фактически единым организмом. Основа их существования — противная фиолетовая жижа (creep). "Здания" Zerg'ов — живые пульсирующие образования, вырастающие в этой жиже. Из особых инкубаторов регулярно появляются на свет новые личинки, которые могут мутировать в какую-либо живую особь или "здание".

Сердцем базы и местом сбора ресурсов также являются инкубаторы (*Hatchery / Lair / Hive*). "Чернорабочая" особь зовется *Drone*. Для добычи газа "строится" *Extractor*. "Фермами" служат летающие (!) *Overlord*.

Все здания и юниты обладают способностью к саморегенерации.

Юниты

Большинство живых особей Zerg'ов обладают способностью закапываться в землю после соответствующего upgrade. Это чрезвычайно удобное средство маскировки и, к тому же, в таком положении быстрее идет процесс регенерации. Обнаруживаются замаскированные Zerg'и только имеющими свойство *detector* юнитами.

Larva: личинка. Личинки абсолютно бесплатно плодятся вокруг инкубаторов и являются исходным материалом для всех прочих особей. Двигаться и закапываться в землю не умеют.

Drone: "крестьянин" Zerg'ов. Может собирать ресурсы и служит основой новых "зданий". Так же, как и *SCV*, может защищаться врукопашную. Подчеркнем тот факт, что "дроны" не строят здания, а мутируют в них. То есть когда одним "зданием" становится больше, тогда же одним "дроном" становится меньше. Также, как и большинство других Zerg'ов, может закапываться в землю и это надо использовать при внезапных атаках неприятеля, чтобы спасти свою рабочую силу от уничтожения.

Overlord: очень необычное создание, совмещающее в себе несколько очень разных функций. Во-первых, это живая "ферма", обеспечивающая 8 "пищевых" единиц. Во-вторых, это летающий "детектор", который можно использовать для обнаружения замаскированных врагов. И в-третьих, "это" может после upgrade использоваться как транспортный корабль. Возможны upgrade скорости передвижения и радиуса видимости. Оружием не оснащен.

Чтобы обеспечить расширение армии, вам придется производить много этих летающих умертвий. Можно их, конечно, просто отводить в безопасное место, но можно найти им и лучшее применение. На ранних этапах игры они сослужат хорошую службу в разведке, хотя и не стоит посылать их очень далеко. Затем, разумеется, они незаменимы и в качестве транспортных кораблей и в качестве мобильных детекторов. Полезно размещать их по периметру базы и в основных атакующих группах. Даже после модернизации они остаются довольно медлительными и это обязательно надо учитывать.

Zergling: хищные твари, низшая боевая сила. Очень дешевы, но и очень слабы. Эффективны только в больших группах (не менее десятка, они и производятся не штуками, а парами). Возможны upgrade по броне, оружию и скорости передвижения. По большому счету даже в группе не очень опасны и могут доставить противнику неприятности только на самых ранних этапах игры. Прекрасные разведчики и дозорные. Можно закопать их в землю по всей карте и благодаря этому получать исчерпывающую информацию о действиях противника. Еще они хороши как пища для *Defiler*'ов. Для производства необходимо наличие *Spawning Pool* (под "производством" понимается мутация личинки).

Hydralisk: боевые "гидры", стреляющие шипами (по виду больше похоже на плевки кислотой). Одинаково хорошо атакуют как наземные, так и воздушные цели. Возможны upgrade оружия, брони, скорости и дальности стрельбы. Лучше работают в группах по 5-7 особей. Могут считаться основной ударной силой Zerg'ов на начальных этапах игры. Прекрасно выполняют они и оборонительные функции, особенно хорошо держать их в засаде закопанными в землю. Для производства необходимо наличие *Hydralisk Den*.

Отдельной разновидностью "гидр" является элитная гвардия Zerg'ов (*Hunter Killers*), которая используется в некоторых миссиях 2-го эпизода и отличается улучшенными характеристиками.

Mutalisk: похожие на драконов летающие существа. Обладают очень необычным способом атаки. Их оружие как бы рикошетом задевает сразу три цели. Так же, как и *Hydralisk*, одинаково хорошо атакуют наземные и воздушные цели. Возможна модернизация по броне и оружию, а также существует upgrade, который позволяет им мутировать в *Guardian*. Для производства необходимо наличие *Spire*.

Queen: летающая королева-матка. Оружием не оснащена, но может использовать ряд заклинаний (после upgrade). Также возможен upgrade, увеличивающий запас "маны".

заклинание *Parasite* (доступно изначально): заражение врага паразитами. Паразиты никакого явного вреда не причиняют, но зараженный ими враг становится как бы вашим шпионом и вы можете видеть все, что видит он. Засечь паразитов можно, но избавиться от них нельзя. Предусмотрительный соперник, вовремя обнаружив заражение, может попросту не дать вам получить никакой важной информации, но все равно лишний осведомитель никогда не помешает.

заклинание *Infest* (доступно изначально): заражение командного центра землян и превращение его в *Infested Command Center*. Заражению можно подвергнуть только уже наполовину или более разрушенный командный центр.

заклинание *Ensnare*: опутывание группы врагов клейкой зеленой массой, замедляющей их движение и скорострельность. Кстати говоря, под действие этого заклинания вполне могут попасть и собственные войска.

заклинание *Broodling*: дорогое заклинание, превращающее любой органический наземный юнит противника в двух слабых существ, названных в игре "Broodling" (сразу вспоминаются овцы из Warcraft II). Действует на: любую пехоту землян, *Vulture*, *Siege Tank*, *Goliath*, всех наземных Zerg'ов, *Zealot*, *Dragoon*, *Templar*.

Использование *Queen* целиком определяется необходимостью в доступных ей заклинаниях. Иногда хорошо включать ее в разведывательные отряды для использования заклинания *Parasite* на неосторожных вражеских дозорных. В обороне и атаке очень могут пригодится ее заклинания *Ensnare* и *Broodling*. При атаке земных баз непременно надо пользоваться возможностью *Infest*.

Для производства необходимо наличие *Queen's Nest*.

Scourge: маленький летающий камикадзе, средство эффективного уничтожения воздушных целей. Свора этих существ опасна для флота любой силы, действительно боятся им следует только наземной противовоздушной обороны. Можно использовать также для воздушной разведки. Для производства необходимо наличие *Spire*.

Ultralisk: крабовидная громадина с огромными лезвиями вместо клешней. Дорогая, но эффективная машина смерти. Может стать основой сухопутных атакующих сил. Но боится воздушных атак и любых атак с большого расстояния. Для них идеально подходит защита *Dark Swarm*, которую может обеспечить *Defiler*. Кстати, из-за своей величины эти махины не могут закапываться в землю. Для производства необходимо наличие *Ultralisk Cavern*.

Defiler: наземный юнит, так же, как и **Queen**, использующий не оружие, а заклинания.

заклинание *Dark Swarm* (доступно изначально): защитное поле Zerg'ов в виде огромной тучи мошкары, которая отражает все дистанционные атак. Из наземных юнитов пробить эту защиту могут лишь огнеметчики и осадные танки землян (в стационарном режиме), а также *Archon* у Protoss'ов. Летающим же она не страшна.

заклинание *Plague*: "чума" поражает все, что попадает в радиус ее действия. Это оружие массового поражения. Она не убивает, но после нее у вражеских юнитов и зданий остается только один жалкий HP. Для добивания пораженных "чумой" врагов лучше всего подходят "драконы", потому как они поражают за раз три цели.

заклинание *Consume*: с помощью него

Defiler может быстро восстанавливать свою "ману", поедая собственные юниты. Очень удобно "скармливать" ему низших *Zergling*'ов.

Для производства необходимо наличие *Defiler Mound*.

Guardian: летающий бомбардировщик с очень высокой дальнобойностью. Появляется не из личинки, а в результате мутации *Mutalisk'a*. Поражает только наземные цели и медлителен, но если защитить его с воздуха, становится смертельно опасным для врагов. Во время мутации *Mutalisk* превращается в совершенно беззащитный летающий кокон (cocoon). Превращение длится не очень долго, но все же лучше заранее позаботиться об охране этих коконов. Для производства необходимо наличие *Greater Spire*.

Infested Terran: юнит особого рода, появляющийся после захвата человеческого командного центра (заклинание *Infest*, применяемое *Queen*). Это бывший человек с порабощенным сознанием и наполовину мутировавший. Он просто напичкан взрывчаткой и является подрывником-самоубийцей. Стоит, в общем-то, не так дешево, как хотелось бы, но в целом может очень пригодиться для быстрого уничтожения наземных сил противника. Как ни странно, но тоже умеет закапываться в землю.

Sarah Kerrigan: уникальный юнит, встречающийся в некоторых миссиях 2-го эпизода. По сюжету Сара Керриган полумертвой попала в плен к Zerg'ам и подверглась какой-то чудовищной мутации. Став почти Zerg'ом, она возглавила один из кланов. Правда, частички человеческой индивидуальности в ней тоже сохранились и в конце игры присутствует прозрачный намек на то, что, дескать, судьба Сары Керриган еще станет поводом для какого-нибудь сиквела.

По характеристикам не похожа ни на один из существующих юнитов. Владеет разноплановыми заклинаниями, взятыми от разных рас: *Psi Storm* (Protoss), *Cloak* (Terran), *Consume* и *Ensnare* (Zerg).

Здания

Все "здания" Zerg'ов (кроме *Creep Colony* и *Extractor*) могут существовать только на основе особой субстанции, именуемой creep. Поэтому, скажем, для строительства новой базы первоначально надо возвести *Creep Colony* и немного подождать, пока округа не заполнится этой неприятной на вид биомассой.

Новые "здания" появляются в результате мутации "дронов" (Drone) или в результате мутации старых зданий (такой своеобразный upgrade).

Hatchery: инкубатор, производящий на свет личинки (*Larva*), и являющийся местом хранения ресурсов. Фактически, это единственный тип зданий у Zerg'ов, который что-то непосредственно производит, он совмещает в себе одном как функции командного центра, так и функции "казарм" и фабрик. Вокруг инкубатора постоянно копошатся две-три личинки и это позволяет производить несколько юнитов одновременно. Для нормальной игры инкубаторов должно быть не менее четырех — это обеспечит хороший уровень производства, лучший, чем у любой другой расы. Кстати, стоят инкубаторы дешевле, чем их аналоги у других рас.

В инкубаторе "изобретается" способность Zerg'ов закапываться в землю. Наличие хоть одного инкубатора позволяет личинкам мутировать в *Drone* и *Overlord*. Инкубатор может трансформироваться в *Lair*.

мутация *Lair*: "логовище" — более совершенный вариант инкубатора, дополнительно ведающий всеми модернизациями для *Overlord*'ов. Для мутации из *Hatchery* необходимо наличие *Spawning Pool*. Позволяет "строить" *Queen's Nest* и *Spire*. Может трансформироваться в *Hive*.

мутация *Hive*: "улей" — заключительная стадия преобразований инкубатора. Может существовать без creep. Для мутации из *Lair* необходимо наличие *Queen's Nest*. Позволяет "строить" *Ultralisk Cavern*, *Defiler Mound*, *Greater Spire* и *Nydus Canal*.

Creep Colony: центр колонии микроорганизмов, но основе которых существуют здания Zerg'ов. Может трансформироваться в *Sunken Colony* или *Spore Colony*.

мутация *Sunken Colony*: защитное сооружение, направленное против наземных боевых единиц. Использует для атаки вылезающие из-под земли щупальца. Сильное оружие, хотя и с небольшим радиусом действия. Для мутации из *Creep Colony* необходимо наличие *Spawning Pool*.

мутация *Spore Colony*: противовоздушная оборона базы. Обладает свойством "detector". По мощности уступает *Missile Turret*. Для мутации из *Creep Colony* необходимо наличие *Evolution Chamber*.

В целом *Sunken Colony* и *Spore Colony* отлично дополняют друг друга, хотя, как показывает практика, без групп поддержки они все равно не очень эффективны. Особенно уязвимы для дальнобойных атак.

Extractor: строится при добыче Vespene Gas.

Spawning Pool: бассейн с зеленой жидкостью, необходимый для дальнейшего развития базы. Позволяет личинкам мутировать в **Zergling** и ведает их модернизацией. Позволяет "строить" *Hydralisk Den*, *Sunken Colony* и *Lair*.

Evolution Chamber: сооружение, в котором производится модернизация всего основного оружия сухопутных Zerg'ов. Часто рекомендуют построить два *Evolution Chamber*, чтобы можно было быстрее проводить все upgrade. Позволяет "строить" *Spore Colony*.

Hydralisk Den: жилище боевых "гидр", наличие которого позволяет личинкам мутировать в *Hydralisk*, там же делаются для них upgrade. Строится только после *Spawning Pool*.

Queen's Nest: жилище королевы-матки, которое позволяет личинкам мутировать в *Queen*, там же и делаются для них upgrade. Строится только при наличии *Lair*. Позволяет *Lair* трансформироваться в *Hive* и делать upgrade выше 2-го уровня в *Evolution Chamber*.

Spire: центр модернизации летающих созданий. Строится только при наличии **Lair**. Без него недоступны *Mutalisk* и *Scourge*. После появления *Hive* становится возможным модернизировать его в *Greater Spire*.

мутация *Greater Spire*: отличается от *Spire* повышенной прочностью и дает дополнительную возможность для *Mutalisk* превращаться в *Guardian*.

Ultralisk Cavern: жилище для *Ultralisk* — позволяет появляться на свет этим монстрам (никаких upgrade к ним не предусмотрено). Строится только при наличии *Hive*.

Defiler Mound: жилище для *Defiler* (позволяет производить и делать upgrade). Строится только при наличии *Hive*.

Nydus Canal: любопытная постройка, создающая гиперпространственный канал, по которому сухопутные силы Zerg'ов могут моментально переправляться с места на место. Сначала возводится "вход", после этого надо указать, где будет находится "выход" канала. "Выход", так же, как и "вход", должен обязательно находится на creep, в остальном же протяженность канала ничем не ограничивается. Идеальное средство сообщения между двумя базами. Любопытно, что при войне Zerg'ов с Zerg'ами для "выхода" можно использовать и вражеский creep, и в этом случае *Nydus Canal* превращается в коварнейшее орудие организации налетов на тылы противника (особенно, если в стане врага есть пораженные заклинанием *Parasite* ваши осведомители). Строится только при наличии *Hive*.

Infested Command Center: зараженный командный центр землян (заклинание *Infest*, применяемое *Queen*). Обладает способностью к перелетам и может производить *Infested Terran*.

Protoss

Раса Protoss очень древняя и могущественная. Очень многое в их военной структуре завязано на особой энергетической связи со своим родным миром. Все здания и юниты имеют энергетический щит. Он принимает на себя все повреждения и только после его иссякания идет непосредственно поражение, действующее на "здоровье". Энергетические щиты медленно самовосстанавливаются (или восстанавливаются быстро специальными средствами), но зато "здоровье" Protoss'ы восстановить уже не могут. Кстати, модернизация осуществляется отдельно для энергетических щитов и отдельно для обычной брони.

Здания эта раса не строит, а как бы телепортирует из некоего таинственного источника. Чаще всего утверждают, что это место - их родная планета Aiur. В это трудно поверить, учитывая факт захвата планеты Zerg'ами в конце 2-го эпизода игры, который никак не повлиял на способности Protoss'ов. Впрочем, источник не так уж важен, главное, что готовые здания в целости и сохранности прибывают на место назначения. Конечно, это тоже требует траты ресурсов и времени, но зато не требует "строителя". Рабочей единице Protoss'ов — *Probe* — надо только обозначить место телепортации, а дальше дело пойдет само. Но как плата за такие удобства существует ограничение на место возведения новых зданий — они могут транслироваться только в ограниченном радиусе вокруг специальных "передатчиков" (*Pylon*). Но зато новые *Pylon*'ы можно возводить в любом месте карты. *Pylon*'ы же по совместительству играют еще и роль "ферм". Боевые единицы так же, как и здания, телепортируются, а не производятся.

В качестве базы выступает сооружение *Nexus*. Для добычи газа возводится *Assimilator*.

Юниты

Probe: робот-зонд, собирает ресурсы и запускает процесс телепортации зданий. Необходимо привыкнуть к тому, что присутствие *Probe* необходимо только в момент начала телепортации, потом он волен делать все что угодно. Это его большое преимущество перед другими "кре-

стьянами".

Zealot: солдат-пехотинец, вооруженный мощными энергетическими мечами. Самый продвинутый из всех низших юнитов в игре. Имеет один недостаток — его мечи поражают только с близкого расстояния и только наземные цели. Возможны upgrade по броне, оружию и скорости передвижения. Сокрушительно силен на ранних стадиях игры и вообще полезен с начала до конца любой миссии. Появляется из *Gateway*.

Dragoon: "драгун" — мощная механизированная боевая единица, стреляющая сгустками энергии. Бьет достаточно далеко и одинаково хорошо поражает как наземные, так и воздушные цели. Хороша и сама по себе, и как прикрытие для *Zealot*. Можно пожаловаться только на ее не очень высокую скорострельность. Возможны upgrade по оружию, броне и дальности стрельбы. Появляется из *Gateway*. Необходимо также наличие *Cybernetics Core*.

Shuttle: транспортный корабль. В отличие от транспортных кораблей других рас, "шаттл" можно производить сразу после возведения *Robotics Facility* (не требуется никаких дополнительных модернизаций, как для *Overlord'a* и никаких дополнительных зданий, как для *Dropship*). Возможны upgrade по броне и скорости передвижения. Появляется из *Robotics Facility*.

Scout: скаут-разведчик по названию, истребитель по сути. Быстрое и мощное средство воздушной атаки, превосходящее схожий по функциям *Wraith* землян по характеристикам, но не обладающее свойством невидимости/маскировки. Может атковать и наземные цели, но не очень сильно. Возможны upgrade по оружию, броне, скорости передвижения и радиусу видимости. Появляется из *Stargate*.

Templar: храмовый рыцврь, существо с огромным запасом псионической энергии. Использует нвсколько заклинаний (после upgrade), кроме того, два рыцаря могут совершить ритуальное самоубийство и слиться в единое сверхъестествввнное существо *Archon*.

заклинание *Hallucination*: "галлюцинация", в результате этого заклинания создается две временных виртуальных копии какого-либо юнита, которыми можно управлять по своему усмотрению, но которые, естественно, не могут убивать. Можно разбавлять фантомами свою армию — в результате "настоящие" юниты будут получать меньшв повреждений. Можно использовать фантомов и для боевой рвзведки. Иллюзии разрушаются при использовании противником *EMP* или *Ensnare*.

заклинание *Psionic Storm*: оружие массового поражения, не действующее, правда, на здания.

Возможны upgrade по броне и запасу "маны". Появляется из *Gateway*. Необходимо также наличие *Templar Archives*.

Reaver: тяжелое и медлительное осадное орудие. Использует при атаке роботов "скарабеев" (scarab), начиненных взрывчаткой. Получается очень мощная и очень дальнобойная атака, действующая, правда, только на наземные цели. Каждый *Reaver* может нести в себе ограниченный запас "скарабеев" (5 или 10). "Скарабеи" создаются за дополнительную плату, без них *Reaver* — никчемная механическая громадина. Возможны upgrade по броне, запасу "скарабеев" и их мощности. Появляется из *Robotics Facility*. Необходимо также наличие *Robotics Support Bay*.

Observer: "наблюдатель", быстрый и маленький скаут-разведчик, обладающий свойством *detector* и всегда находящийся в замаскированном (невидимом) состоянии. Самый быстрый мобильный детектор в игре. Возможны upgrade по броне, скорости передвижения и радиусу видимости. Появляется из *Robotics Facility*.

Необходимо также наличие *Observatory*.

Carrier: мощный, но жутко дорогой боевой корабль-авианосец. Сам оружием не оборудован, но несет на борту 4 или 8 маленьких, юрких и очень скорострельных истребителей-перехватчиков (*Interceptor*), которые оборудованы лазерами и одинаково хорошо атакуют как наземные, так и воздушные цели. Благодаря им он становится самым грозным воздушным кораблем из всех имеющихся в игре. Надо только не забывать их полностью укомплектовывать перехватчиками. Особенно сильно смотрится группа этих кораблей, если ее защитить действием "арбитра" и "размножить" заклинанием *Hallucination*. Хорошо использовать как временную универсальную защиту для строящихся баз. Возможны upgrade по вместимости, по мощности перехватчиков и по броне (как самого авианосца, так и перехватчиков). Появляется из *Stargate*. Необходимо также наличие *Fleet Beacon*.

Arbiter: высший иерарх. Это летающий юнит, рядом с которым все другие юниты автоматически становятся невидимыми. Использует несколько заклинаний (после upgrade).

заклинание *Recall*: любой юнит или группа юнитов в любом месте карты немедленно помещаются рядом с этим "судьей". Используется либо как средство спасение тяжелораненых товарищей, либо, просто как средство быстрой переброски боевых групп.

заклинание *Stasis*: весьма своеобразное поле, используемое как в оборонительных, так и атакующих целях. Оно полностью защищает юнит, но и полностью парализует его. Для друзей, разумеется, более важно первое свойство, для врагов — второе.

Возможны upgrade по броне и запасу "маны". Появляется из **Stargate**. Необходимо также наличие *Arbiter Tribunal*.

Archon: появляется при слиянии двух храмовых рыцарей. Существо скорее потустороннее, чем живое. Имеет могучий энергетический щит и практически нулевое "здоровье". Очень мощный сухопутный воин, поражающий врагов молниями (как наземные, так и воздушные цели, но только на близком расстоянии). Кроме атаки *EMP*, моментально лишающей его энергетической защиты, не боится никого и ничего, но при истощении энергетического щита все же нужно его вывести из зоны боя (можно с помощью заклинания *Recall*) и "подзарядить".

Из специальных юнитов, встречающихся в 3-м эпизоде, можно отметить следующих предводителей Protoss'ов: Феникс (Fenix) сначала в образе *Zealot'a*, потом *Dragoon'a*; Зератул (Zeratul) в образе темного рыцаря, обладающего постоянным свойством *Cloak*, и Тассадар в образе *Templar*

Здания

Все здания (кроме *Pylon* и *Assimilator*) возводятся только в ограниченном радиусе вокруг *Pylon'*ов. Если все *Pylon'*ы вокруг здания будут уничтожены — оно окажется обесточено.

Nexus: база, место хранения ресурсов и производства *Probe*.

Pylon: энергетический передатчик, питающий уже существующие здания, позволяющий телепортироваться новым и служащий также "фермой" на 8 "пищевых" единиц. Желательно возводить жизненно важные постройки (особенно защитные сооружения) в зоне действия нескольких *Pylon'*ов, чтобы уничтожение одного не приводило бы к обесточиванию здания.

Assimilator: строится при добыче Vespene Gas.

Gateway: "ворота" для телепортации таких юнитов, как *Zealot*, *Dragoon* и *Templar* (условно их можно объединить определением "пехота"). Позволяет возводить *Shield Battery* и *Cybernetics Core*.

Forge: модернизация энергетических щитов для всех юнитов и обычной брони для сухопутных сил. Позволяет возводить *Photon Cannon*.

Photon Cannon: фотонная пушка, обладает свойством "*detector*" и обороняет базу одновременно и от наземных, и от воздушных атак. Стоит дороже своих аналогов к других рас, но компенсирует это своей универсальностью.

Cybernetics Core: здание необходимо для появления *Dragoon*, строится только после *Gateway*. В нем делаются upgrade оружия и брони летающих юнитов. Позволяет возводить *Robotics Facility*, *Stargate* и *Citadel of Adun*.

Shield Battery: батареи для подзарядки энергетических щитов. Все находящиеся рядом с батареями существа начинают более быстро восстанавливать свой энергетический щит. Можно использовать для "подзарядки". а также в оборонительных целях. Если поместить рядом с батареей какой-нибудь сильный дальнобойный юнит (*Dragoon*, *Carrier*), то можно получить почти неубиваемую оборонительную связку.

Robotics Facility: центр по производству роботов (*Shuttle*, *Reaver*, *Observer*). Строится только после *Cybernetics Core*. Позволяет возводить *Observatory* и *Robotics Support Bay*.

Stargate: ворота для телепортации крупных кораблей (*Scout*, *Carrier*, *Arbiter*). Строится только после *Cybernetics Core*. Позволяет возводить

Fleet Beacon и Arbiter Tribunal.

Citadel of Adun: академия, ведает одним очень важным upgrade (скорость передвижения для Zaalot). Строится только после *Cybernetics Core*. Позволяет возводить *Templar Archives*.

Observatory: обсерватория, необходима для получения "наблюдателей" ***(Observer).*** Ведает upgrads к ним. Строится только после *Robotics Facility*.

Robotics Support Bay: вспомогательный центр, делающий upgrade для "шаттлов" и для "скарабеев". Необходим для получения доступа к *Reaver*. Строится только после *Robotics Facility*.

Fleet Beacon: специальные upgrade для *Scout* и *Carrier*. Необходим для получения доступа к *Carrier*. Строится только после *Stargate*.

Templar Archives: специальные upgrade для *Templar*. Необходим для получения доступа к *Templar*. Строится только после *Citadel of Adun*. Позволяет возводить *Arbiter Tribunal*.

Arbiter Tribunal: специальные upgrade для *Arbiter*. Необходим для получения доступа к *Arbiter*. Строится только после *Templar Archives* и *Stargate*.

Прохождение Игры

Эпизод первый: Земляне

Миссия первая: Болота

Цель: найти Райнора. Построить бараки. Тренировать десять морпехов. База в нижнем правом углу (знаю, что и так видите, но мало ли...) Берите в охапку все юниты и напролалую ломитесь к базе. По дороге захватите Райнора и отбейте смехотворную атвку. Постройте десять Marines и не промахнитесь, нажимая "Victory".

Миссия вторая: Перерабатывающая станция

Цель: дезинфицировать станцию (методом расстрела) и при этом не проморгать Райнора. Станция в верхнем правом углу карты, но лучше туда не торопиться. Нвйдите и присоедините вторую базу (она чуть повыше вашей), понастройте побольше всего и тогда уж вперед, на дезинфекцию...

Миссия третья: Альянс

Цель: выжить. Хотя бы тридцать минут. Поначалу все тихо и спокойно, но радоваться рано. Минут за пять до конца миссии валом повалят. Посему надо как следует подготовиться и показать неразумным, где Зерги, то есть раки зимуют. Итак. Во-первых, не забывайте о том, что база умеет летать. Поставьте ее поближе к ресурсам. Во-вторых, у Terran очень мощная оборона. Объясните это Зергам, для чего постройте по паре бункеров на каждый вход, заполните их под завязку marines, обнесите все это missile tower и обеспечьте тылы десятью -двадцатью vulture. Благодаря им все подходы к базе будут щедро усеяны минами, а бункера получат надежную огневую поддержку. Я думаю, Зерги уже поняли, что они не правы...

Миссия четвертая: База Джакоба

Цель: скачать из сети Конфедератов парочку файлов. Не потерять Райнора. Коридоры не дадут вам заблудиться, а Конфедераты — скучать. Доступ к сети находится где-то справа, ближе к краю. Хотя идти к нему все рввно придется разными закоулками (нет чтобы взять пару транспортников и рвануть по прямой!) Ну что здесь посоветовать? Продвигаться осмотрительно, войска не разбазаривать? Так вы все это и без меня знаете! Так что обувайте Конфедератов — и дальше, дальше...

Миссия пятая: Революция

Цель: проводить мисс Керридан до командного центра (заблудилась, однако). Снять осаду с базы повстанцев. Керридан и Райнор должны выжить. Идите вниз, подберите Керридан и продвигайтесь вправо вверх. Подойдя к базе, включите у лейтенвнта невидимость и направьте ее в круг. База ваша. Ура?.. Ничего подобного! Оказывается, надо еще уничтожить базу конфедератов... Она в самом низу, раскинулась на полэкрана. Так что насобирайте много-много денег. Постройте много-много Wraith. И транспортов. Посадите в них много-много солдат... и попрощайтесь с базой Конфедератов.

Миссия шестая: Nopad2

Цель: защитить крейсер Nopad2. Провасти к нему Райнора и два транспорта. Райнор (в который уже раз) должен спастись. Вроде все так просто: занял базу, построил starport, пару транспортов, посадил в них Райнора и отправил прямиком на площадку рядом с крейсером. Я так и сделал. И был не прав. Оказалось — вокруг базы плотным кольцом расположились аж две базы Зергов. Поэтому действуем так: строим толпу из подходящих юнитов (например, Goliaf плюс marines плюс огнеметчики) и зачищаем отдельно взятый участок местности. В образовавшийся коридор срочно проводим Райнора и транспорты. Впрочем, можно не отказывать себе в удовольствии вынести арага целиком.

Миссия седьмая: Билет триумфа

Цель: Доставить Пси-змиттер на вражескую базу. Керридан — ни за что не догадаетесь — должна спастись. Элементарный способ пройти миссию: берем в охапку ACV с эмиттером и лейтенанта Керридан, идем вниз на базу, где подбираем science vehicle. Дальше как шахматы — поставив на ACV двойную защиту (при помощи science vehicle) и включив невидимость Керридан, смело маршируем прямиком к базе Конфедератов, благо что ориентир просвечивает даже через тень. Дело в том, что единственный юнит на пути к базе, способный обломать нашу миссию — Battlecruiser. И он легко выводится из строя спецсредством мисс Керридан — ракетой lockdown. Если все было рассчитано правильно, то ACV доберется до круга почти что целым и невредимым.

Миссия восьмая: Сильный толчок

Цель: разгромить все силы конфедератов. Duke должен выжить. Ну нвконец-то! Дождались мы любимого "Kill `em all". Здесь я вам точно не советчик — творите, что хотите, оттягивайтесь на здоровье. Разве что подскажу, что баз у Конфедератов три штуки: посередине, слевв вверху и справа посередине.

Миссия девятая: New Gettysburg

Цель: уничтожить все силы Протосс и сохранить все структуры Зергов. Керридан должнв выжить. Веселенькая миссия. Позади база Зергов, и церемониться они с вами не будут, даром что вы их защищаете. С другой стороны — две базы Протосс: в верхнем правом углу и внизу посередине. Проще всего их вынести, используя высадку с транспортов в наименее защищенных местах. Пять танков с осадным upgrade и пять робоко... простите, Goliath'ов спокойно справятся с этой задачей.

Миссия десятая: Падение молота

Цель: уничтожить ионную пушку. Рвйнор должен уцелеть. Ничто так не злит, как тупой AI, и ничто так не бесит, как AI умный. А в этой миссии он даже слишком умный. При любой попытке атаковать базу компьютер высылает транспорты и science vehicle: из транспортов высвживается толпа Ghost'ов и обездвиживает вса ваши силы. А science vehicle в это время использует shockwave, отнимающий всю расходную энергию. Вот так. Ионное орудие расположено в верхнем левом углу, причем добраться туда можно только летающими юнитами. Но миссия вполне проходима — надо лишь получше рассчитать атаку. И не брезговать тактикой компьютера — бить врага его же оружием.

Эпизод второй: Зерги

Первая миссия: Среди руин

Делать, в общем-то и нечего: Расставив охрану и создав штук десять Dron'ов, стройте Extractor, Spawning Pool, Hydralisk Den, Evolution Chamber и еще одно Hatchery. Армию формируйте из одних Hydralisk'ов. Штук двадцать пять последних вполне хватит для успешного завершения миссии (если не забывать про апгрейд).

Вторая миссия: Выступление

Осноаой вашей армии станет Hydralisk'и. Враг в основном не нападает, так что базу вы можете развивать совершенно спокойно. После производства трех отрядов (по 12 единиц) Hydralisk'ов можно переходить к активным боевым действиям. Расчистите путь до Beacon'a, не трогая базу Protoss'ов. Дальше остается только защитить Drona, которого вы направили нести Chrysalis'a до места назначения.

Третья миссия: Новый владыка

Первая миссия, где грубая сила Hydralisk'ов не есть залог быстрой победы. За попытки проползти на вражескую базу вас жестоко наказывают. Siege Tank'ами. "Палочкой-выручалочкой" на данном этапе станут ВВС, состав которых пока ограничен Mutalisk'ами. Два отряда последних – и Terran'ы пожалеют, что их предки, вместо того, чтобы закапываться в землю, лазили по деревьям.

С самого начала обеспечьте непрерывный поток минералов и газа с близлежащих рудника и шахты. Создав отряд Hydralisk'ов, отвоюйте минералы и газ, расположенные примерно в центре карты. После чего заприте "тропу" на вашу базу двумя отрядами Hydralisk'ов. Еще один отряд должен постоянно сидеть закопанный чуть впереди двух первых для нападения на подъезжающие Siege Tank'и. Дальше все силы бросаются на тотальный апгрейд и создание Mutalisk'ов. Накопив два отряда смело бросайте их на базу Terran'ов. Лучше всего начинать с верхнего правого угла – там нет противовоздушной обороны и можно перестрелять пехоту противника, вышедшую из Bunker'ов прямо под ваши выстрелы. В дальнейшем первым делом атакуйте Missile Turret, затем оставшуюся пехоту, а "на десерт" оставьте беззащитные Siege Tank'и и здания.

Четвертая миссия: Сын стали

На данном этапе никаких новых тактических приемов от вас не потребуется. Правда появилась Queen, про которую можно благополучно забыть. Противник нападает только в течении пятнадцати минут (игровых), вследствие чего на оборону хватит одного отряда Hydralisk'ов.

Постройте несколько Dron'ов, из которых двоих необходимо сразу послать на добычу газа. Обзаведитесь одним/двумя отрядами Zergling'ов или Hydralisk'ов для защиты базы. Постройте еще один Hatchery около месторождения кристаллов, расположенного кверху от вашей базы. Далее необходимо освоить месторождение минералов и газа на острове, расположенном справа внизу от вашего. На основе добываемых ресурсов стройте, как и в предыдущей миссии, Mutalisk'ов. Лучше, для верности, три-четыре отряда. Планомерно двигайте отряды к зеленому терранскому центру, подавляя по пути вражеские системы ПВО. Как видите, ничего сложного тут нет.

Пятая миссия: The Amerigo

Чего здесь не будет – так это строительства базы. Уж нет, так нет. В ваше распоряжение попадает отряд в составе Kerrigan, двух продвинутых Hydralisk'ов и нескольких Zergling'ов. По пути вам также встретятся еще несколько особей Zergling'ов, с энтузиазмом расстреливаемых Marines'ами. Сколько спасете – все ваши. С пути свернуть сложно, так что ограничимся несколькими советами. Первое, никогда не идите в лоб на противника. Старайтесь его выманивать по одному из кучки сообщников. Второе, никогда не нападайте скопом, иначе перебьют по одному, как котят, и даже супергиперпуперсила мутанта-Керриган не спасет вас от надругания над честью зерглинсов (если вы думали, что вы называетесь более благозвучным словом, то вы крупно ошибались). Потом, пользуйтесь магией Керриган – без нее вы проиграете. Однозначно и бесповоротно. Ну и наконец, после очередной разборки закапывайтесь в землю для регенерации (жаль Керриган этого не умеет).

Шестая миссия: Темный Темплар

Mutalisk'и опять станут средством победы. Для легкого стирания л лица земли Protoss'ов необходимо произвести пять-шесть отрядов Mutalisk'ов. Также потребуется штук шесть-семь Guardian'ов для защиты базы и отряда два Zergling'ов для "системы раннего оповещения (для чего их необходимо закопать на некотором расстоянии от базы).

Объедините Guardian'ов с четырьмя Mutalisk'ам и пододвиньте их вплотную к Sunken Colony. Первая атака будет как раз на этом направлении. Далее развивайте добычу ресурсов, делайте апгрейды и осваивайте новые месторождения минералов и газа. Одно из них, неохраняемое, лежит на острове справа от вашей базы. По суше туда добраться невозможно, так что придется делать апгрейд Overlord'ов. Построив там Hatchery, произведите Dron'ов (сколько необходимо для разработки ресурсов) и там же не забывайте делать Mutalisk'ов. Само месторождение можно оставить без охраны, враг на него не нападает. Второе месторождение уже охраняется несколькими Protoss'ами, которые выносится одним отрядом Mutalisk'ов Далее остается произвести еще пять отрядов Mutalisk'ов до конца их продвинуть и разгромить базу Protoss'ов. После разгрома отвезите Керриган на остров для завершения миссии.

Седьмая миссия: Отбор

Уничтожив первую вражескую базу, на ее месте отстройте свою. Поставив охрану справа от базы, создавайте два отряда Hydralisk'ов. Как только отряды будут сформированы, нападайте на базу слева от вашей. Покончив с ней, заградите два прохода на возвышение, поставив по отряду на каждый проход. Создав еще одну базу на месте разрушенной, бросайте все свои силы на производство Hydralisk'ов и их апгрейд. Постройте также Spire – Mutalisk'и понадобятся в конце миссии. Следующей вашей целью станет база, расположенная справа вверху от вашей первой. Разделаться с ней необходимо четырьмя отрядами Hydralisk'ов. Не снижая скорости, ведите свою армию наверх и нападайте на здания четвертой базы. Здесь необходимо вести свои отряды осторожно из-за присутствия нескольких Ultralisk'ов. Закончив с этой работой, следите, чтобы враг не отстроился на этих базах снова, для чего оставьте там по два-три Hydralisk'а. С базами, которые располагаются кверху от вашей второй и в самом верху карты, разделайтесь двумя отрядами Mutalisk'ов.

Восьмая миссия: Глаз за глаз

Ваша первая цель – охрана проходов. Враги будут по ним ломиться в начале миссии без перерыва. Не уводите Overlord'ов с изначальных позиций – без них вы не остановите невидимых врагов. Примерно в середине прохождения наступит небольшой перебой с ресурсами, поэтому основывайте новые базы около только что отбитых месторождений. Основой армии будут, как и прежде, Hydralisk'и, но в некоторых случаях поддержка Mutalisk'ов просто необходима.

Отправьте все силы с основной базы в правый нижний проход. Развивайте свою базу до производства Hydralisk'ов. Далее в срочном порядке сформируйте отряд Hydralisk'ов в правом нижнем проходе, пять-шесть отправьте в верхний левый проход и еще пяток оставьте в правом верхнем. После чего отрядом Hydralisk'ов отвоюйте ресурсы справа от верхнего левого Hatchery. Половину отряда поставьте на охрану, вторую половину отводите в ближайший проход. Теперь делайте апгрейд Hydralisk'ов до второго уровня и стройте Mutalisk'ов. Сделав отряд последних и два отряда Hydralisk'ов завоевывайте базу, расположенную внизу от Hatchery левого верхнего угла карты. Здесь опасайтесь Reaver'а, как только увидите – нападайте всеми силами. Уничтожив базу отодвиньте Hydralisk'ов влево на возвышение для уничтожения небольшого отряда Protoss'ов, охраняющих кристаллы, а Mutalisk'ов вправо для безопасного отстрела перенесенных с другой базы Reaver'ов. Основав на этом месте еще одну базу, ждите нападения Templar'ов, против которых необходимо действовать Mutalisk'ами. Следующая цель – база внизу от вашей основной. На нее, теперь почти лишенную Reaver'ов, можно отправить два отряда Hydralisk'ов. Заполучив еще одно месторождение, можно приступать к планированию нападения на основную базу. Для этого до конца продвигайте Mutalisk'ов и Hydralisk'ов и приступайте к формированию ударного соединения. В его составе должны находится два отряда Mutalisk'ов и много-много (сколько влезет) Hydralisk'ов. Сняв охрану с проходов, нападайте сразу с двух сторон. Если не забудете "убирать" в первую очередь Reaver'ов, то миссия завершится без особого труда.

Девятая миссия: Захват Аилуира

Предпоследняя миссия предполагает и применение магии, и новых технологий, и новой тактики. Ничего вышеперечисленного нет и в помине: большая куча Mutalisk'ов и немножечко Save Game (можно и без них, родимых) – больше от вас ничего не требуется.

Расположив войска справа от базы, развивайте ее до постройки Mutalisk'ов и Hydralisk'ов. Стройте дополнительно Hatchery и забудьте об апгрейде наземных сил. Построив отряд Mutalisk'ов и отряд Hydralisk'ов, передвигайте его направо до месторождений газа и минералов. При этом вам потребуется уничтожить небольшое препятствие в виде Proton Cannon'а и небольшого отряда. Отряд Hydralisk'ов оставьте на защиту новообразованной базы, отряд Mutalisk'ов – на защиту старой. Далее стройте четыре отряда Mutalisk'ов. К концу постройки последнего отряда они должны быть продвинуты как минимум до второго уровня. Один отряд оставьте на базе для защиты, тремя же отправляйтесь громить вражескую базу, расположенную по дороге к кристаллическому формированию. После успешного распыления вражеской базы на атомы, зачищайте дорогу Dron'у. На данном этапе самые опасные враги – юниты, владеющие магией, т.е. Templar'ы и Arbiter'ы. Доведя Dron'а до объекта, возвращайте армию на базу. Восстанавливайте ее численность и доводите апгрейд до логического конца. После ис-

течения восьми минут оставьте на базе один отряд Mutalisk'ов для охраны и двигайте армаду к кристаллам. Перебейте набежавших со всех баз Protoss'ов, и, как только Dron выйдет, проводите его до "дома".

Десятая миссия: Замкнутый круг

Последняя, завершающая битва за Zerg'ов. Более-менее нормальные атаки на вашу базу будут только в начале. После уничтожения первых двух баз ручеек атак иссякнет и можно будет спокойно заниматься хозяйственными делами.

Ваша наиглавнейшая задача – наладить производство Mutalisk'ов. На Hydralisk'ах и других наземных поставьте большой жирный крест. Следовательно, отпадает необходимость в Hydralisk Den и Evolution Chamber. Spire необходимо построить сразу две штуки для быстрого апгрейда Mutalisk'ов. Построив два отряда последних и отразив все атаки, нападайте на базу, расположенную справа от вашей. После успешного разгрома идите наверх, пока не встретите небольшой пост Protoss'ов. Разделавшись с этим препятствием, запустите апгрейд Mutalisk'ов второго уровня. Если на базу нападают, то отвлекитась от разрушения вражеских строений и помогите охранному отряду (если его еще не дезинтегрировали). Далее постройте еще штук шесть Mutalisk'ов, оставляйте их на охрану базы. Набрав ветеранов, летите на следующую базу, располагающуюся слева от вашей. Разделавшись с ней, принимайтесь за "чистку" территории от противника от реки до нижнего края кврты. Следующий этап – строительство двух новых баз. Одну необходимо построить около нетронутого врагом газового гейзера, расположенного справа и вверху от вашей базы. Вторую базу – на месте какой-нибудь разрушенной вражеской. Набрав необходимое количество ресурсов, делайте окончательный апгрейд Mutalisk'ов и формируйте четыре-пять отрядов. Этим войском постепенно выносите оставшихся базы Protoss с карты. Нападать следует не торопясь, дабы противник сам выходил под ваши выстрелы. Уничтожив всех, кого только нашли, разрушьте храм и сопроводите появившегося Dron'a к Beacon'y. Вот, собственно, и вся кампания за Zerg'ов.

Эпизод третий: Протоссы

Первая миссия:

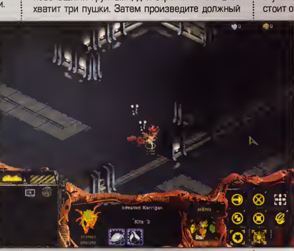
В указанном регионе вас ожидает Феникс. Вы должны найти его и с его помощью уничтожить базу Зергов, расположенную неподалеку от вашей.

В начале миссии отправляйтесь вверх экрана вдоль реки слева от вас. Предстоит несколько мелких схваток с противником. Пускайте вперед пехоту, а сзади ведите драгунов – они вам понадобятся для отражения воздушных атак противника. Где-то по центру экрана вы увидите с правой стороны мост. Перейдите на другой берег реки и пройдите вниз. Там вас ожидает Феникс. Чуть ниже находится база Протоссов. Зерги засели в верхнем левом углу карты. Первым делом постройте несколько probe-дроидов – отправьте их на добычу газа и минералов. Затем усовершенствуйте броню – и в атаку. Держите Феникса позади войска, дабы избежать случайных недоразумений.

Вторая миссия: Из огня да в полымя

В данном секторе обнаружен биологический мозг Зергов, подчиняющий своей воле всех живых существ в округе. Вам необходимо отстроить должную защиту, дабы продержаться, до появления Феникса, а затем уничтожить центральный мозг базы Зергов. Феникс нам еще понадобится, поэтому будет неплохо, если он еще и выживет.

Первым делом постройте несколько лазерных пушек справа от базы – противник нападает небольшими группами, для отражения его атак хватит три пушки. Затем произведите должный апгрейд, чтобы получить возможность постройки драгунов. Позаботьтесь о должном энергообеспечение своего воинства, построив несколько Пси-генераторов. После появления Феникса начинайте на базе строительство ударной группы. Штук десять драгунов хватит. Перезарядите Reaver'ов и начинайте атаку на базу противника с двух направлений. Переведя группу с базы через мост объедините свои войска и ломитесь к центру лагеря противника. Подавив сопротивление, спокойно разбейте расположенный в нижней части базы Био-Мозг.



Третья миссия: Высшие земли

Из последних донесений разведки стало известно, что Био-Мозг Зергов был уничтожен не до конца. А точнее, совсем не был уничтожен. Сей факт плачевным образом повлиял на консула. В результате тот пришел к выводу, что Зергам следует преподать хороший урок, путем их глобального истребления. Жар загребать придется вам.

Всего в данном регионе две вражеские базы. Первая находится в правом-верхнем углу – вторая к западу от вашего лагеря. Первым делом необходимо защититься от атак противника, путем отгораживания подступов к базе целочкой лазерных пушек. По четыре сверху, и четыре с правого фланга будет предостаточно. Далее следует обычный для всех стратегических игр период развития. Стройте все здания, производите по-максимуму усовершенствования оружия и брони. Затем набирайте ударную группу из двадцати драгунов и отправляетесь давать уроки Зергам. На мой взгляд, сперва следует провести ликбез на верхней базе. После его успешного окончания, можно пополнить ресурсную казну путем сборки кристаллов, а затем отправляться в атаку на вражеский лагерь в левой части карты. Особых проблем быть не должно.

...Сегодня великий день для Протоссов. День победы... ...Сегодня ужасный день для Протоссов. День утраты... Наши доблестные воины уничтожили все колонии Зергов, но был убит великий герой нашей расы – Феникс. Подлые Зерги подослали наемного убийцу, и нанесли удар, пока мы были открыты. По мнению консула за убийством Феникса стоит сбежавший темплар Тассадар. Его уже можно считать мертвым темпларом...

Четвертая миссия: Охота за Тассадаром

Как вы поняли из ролика, консул поручил вам захватить темплара Тассадара. Он является подозреваемым номер один, в деле убийства Феникса. По последним сведения Тассадар скрывается на одной захолустной планетке, в уголке Солнечной системы. Туда вам и предстоит отправиться.

В начале миссии вы находитесь в правом нижнем углу карты. Тассадар, вместе с офицером армии землян – Джимми Рейнором – находится в левом верхнем углу. Отправляйтесь по диагонали на северо-запад и на первой развилке идите верх. По всему вашему пути разбросаны мелкие отряды Зергов. Расправиться с ними не трудно, в крайнем случае, постойте после схватки минуту-другую на месте для восстановления брони, затем продолжайте движение. Когда вы подойдете к месту дислокации Тассадара, он вначале опешит, затем скажет, что ровным счетом ничего не понимает, после чего предложит вначале разобраться с Зергами, затем выяснить личные отношения. Правильная, в принципе, мысль. После того, как вы придете к обоюдному соглашению и закончите болтовню, Зерги решат, что пора бы им тоже как-то себя проявить, скажем обширной атакой на базу Протоссов. Первым делом создайте из двух Темпларов Арчона. Тассадара, Арчона и Рейнора ведите к телепортеру, расположенному в правом нижнем углу карты. Проблем с противником возникнуть не должно – впереди летит Арчон, а Зерги спасаются, если успевают. Сегодня им не повезло.

Пятая миссия: Правильный выбор

Да, нехорошо вышло. Перецапались между собою верховный Тамплар и герой Тассадар, чуть до мордобития дело не дошло. Тассадар кричал, что он ни в чем не виноват, и все что ему надо – так это сражаться во славу Протоссов. Темплар, наоборот, убеждал вас захватить Тассадара, дабы судить его судом праведным. В ответ Тассадар заявлял, что Темплар не прав. На что Темплар ответствовал:"Да я!!!...". Ну, в общем, понятно.

Очередная миссия жанра kill'em'all. Правда задача стоит несколько другая – подбросить Тассадара к телепортационной площадке, расположенной в правом нижнем углу карты. Вроде бы все просто, да только между вашей базой и площадкой раскинулись два больших таких Зерговских лагеря. Посему развиваемся, ограживаемся лазерными пушками, в целях предот-

вращения воздушного десанта противника, и начинаем планомерный апгрейд. Если ощущается нехватка ресурсов – никаких проблем, в верхнем правом углу карты бесхозная база человекоподобных, осталось разбить пушки, и все минералы – ваши. Начинать атаку можно после того момента, как сможете построить восемь Темпларов. Которых надобно обменять на четыре Арчона. Затем эта четверка по диагонали медленно продвигается вниз и выносит все, что под руку попадется. Остатки можно добить, высадив на шаттлах десант. Очистив воздушное пространство, загружаете Тассадара и двух пехотинцев в шаттл и везете их к телепортеру.

Нет, ну не складываются хорошие отношения у землян и протоссов. Определенно не складываются. Причем хороши и те и эти. Первые применяют тактику "Сначала дадим по морде, а потом разбираться будем". Вторые же используют оружие, запрещенное межгалактической женевской конвенцией от две тысячи какого-то года, а именно телепортацию. Вот и еще одна база землян пошла прахом, под огнем драгунов протоссов.

Шестая миссия: Во тьму

Блин, во вселенной Starcraft давно пора ввести закон запрещающий киднеппинг. На этот раз Зерги захватили Зератула. А Тассадару, как обычно, больше всех надо, посему придется ему проникать на подземную базу людей и освобождать друга.

Итак, вы находитесь в подземном лабиринте. Первым делом необходимо уяснить – в подземельях есть два типа телепортеров. Те, что принадлежат протоссам, привозят подкрепление; телепортеры же землян – позволяют открывать электронные замки на воротах. И еще. В лабиринте присутствуют такие белые и пушистые создания, зовутся мутировавшими землянами. При убиении взрываются, унося с собой в могилу всех окружающих. Во избежание подобных столкновений, приводящих к значительным потерям в рядах ваших солдат, рекомендуется почаще использовать заклинание клонирования, и исследовать двойниками различные закоулки подземелья. Общая схема прохождении миссии такова – сначала направляемся к телепортатору в верхнем правом углу экрана, попутно подбирая отряд пехотинцев. Затем, в центре карты делим группу, и отправляем Тассадара к правому краю, а остальными идем вскрывать электронный замок с помощью телепортера, расположенного сверху по центру. Тассадар, преодолев закрытую ранее дверь, освобождает огнеметчиков и стравливает их с толпой мелких Зергов, а сам уходит в сторонку, от греха подальше. После чего идете по коридору вперед, пока не доберетесь до второго телепортера землян. Уничтожаете стационарные пулеметы и активируете телепортер. Затем идете в открывшуюся дверь и освобождаете Зератула.

Седьмая миссия: Дом родной

С кем поведешься – от того и наберешься. Да, тепленькая у вас собралась компания – Тассадар, ранее герой, а ныне изгой, Зератул, за голову которого консул мать родную продаст, и, наконец, герой своего времени Феникс, обитающий в роботизированном теле драгуна. Вот вы и вернулись домой, а там вас, мягко говоря, ждут. С намерением свершить над вами правосудие.

Первым делом отведите все юниты на базу в верхний левый угол экрана, под прикрытие лазерных пушек. Там вам будет гораздо проще расправиться с пехотой и драгунами противника. Так, атаку отбили можно и развиваться. Начальная инфраструктура базы у вас есть, остается построить еще два-три здания для получения полного комплекта. В этом регионе вам предстоит уничтожить три вражеских базы – по одной в каждом углу карты. Первым делом позаботьтесь о защите своего лагеря, построив еще две-три лазерные пушки у восточного входа. После чего желательно создать штук шесть Темпларов и получить из них три Арчона. Первой рекомендуется уничтожить вражескую базу в левом нижнем углу. Можно, конечно, использовать тактическое построение войск (спереди пехота, за ней драгуны, сзади Reaver'ы), а можно использовать тактику Russian Kamikadze – все напролом. Одинаково хорошо работают оба варианта. Расправившись с первой базой, припасите побольше минералов, пополните ряды пушечного мяса и – вперед. На этот раз сходим в гости к Протоссам в нижнем правом углу. А потом...

Восьмая миссия: Освобождение Тассадара

Что такое не везет и как с ним бороться. В этой фразе выражается сюжетная линия восьмой миссии. Агенты консула захватили Тассадара и уничтожили большую часть его армии. Вам и Фениксу удалось скрыться. Теперь требуется освободить Тассадара из тюрьмы, прежде чем консул отдаст приказ о смертной казни. В этом благом намерение вам помогает старый знакомый – сержант Джимми Рейнор.

Ваша база находится в верхнем левом углу экрана. У противника четыре базы – две на одном берегу реки, две на другом. Первым делом понастройте с десяток лазерных пушек по периметру лагеря – оградите себя от воздушных атак противника. Начинайте строительство и апгрейд базы. В этой миссии важную роль играют авианосцы. Произведите их апгрейд, нужно увеличить количество перевозимых истребителей до восьми штук. Постройте несколько Арчонов и десятка два пауков. Проведите отряд вниз и уничтожьте лагерь Протоссов, расположенный прямо под вами. Если сделать это достаточно быстро, то можно захватить неиспользованные залежи минералов. Затем сделайте вылазку на базу противника, расположенную в правом верхнем углу сектора. После чего спуститесь по правой стороне карты и проберитесь в центр региона. Здесь, в кристальной капсуле содержится Тассадар. Разбейте капсулу и заведите троицу героев на телепортер.

Девятая миссия: Охотники за тенью

Ну что ж, вот вы все снова вместе. Однако народ хороший, и не держит зла на консула, а заботится о всем живом на свете, в частности – о процветании своей расы. Прямой угрозой свободному существованию протоссов сейчас являются Зерги. По словам Зератула, Био-Мозг собирается поработить все мыслящие формы жизни, используя ментальную энергию древних. Гм... план хороший... только, вот, подавится этот мозг, как пить дать, подавится.

Основную базу стройте в нижнем левом углу карты. Там и минералов побольше, и залежи природного газа побогаче. Битва предстоит весьма интересная. Для успешного выполнения миссии вам необходимо уничтожить все Cerebral'ы. Но вот выполнить данное поручение, не разобравшись предварительно с Зергами, практически невозможно. У противника нет выделенной базы – строения Зергов разбросаны по всей карте. В этом их слабость. После окончания развития соберите группу из двадцати драгунов и короткими перебежками передвигайтесь по сектору, уничтожая все живое. На небольшом расстояние от основной группы ведите Зератула. Его задача – уничтожать все Cerebral'ы, которые встретятся на вашем пути.

Десятая миссия: Глаз шторма

Ну вот и настал решающий момент для протоссов. Вам предстоит повести в последний бой против Зергов все силы и уничтожить Верховный Мозг.

В начале миссии у вас две базы – в верхнем левом углу карты находится лагерь землян, которым командует капитан Джимми Рейнор. Вторая база принадлежит непосредственно вам. Обе базы необходимо развивать одновременно. Причем, как можно скорее постройте группу из пяти солдат (протоссов или землян) и отправьте их к ближайшим залежам кристаллов. Дополнительные ресурсы находятся справа от базы землян, и слева от лагеря протоссов.

Цель миссии – Верховный мозг находится прямо по центру карты, хотя, как мне кажется удобнее атаковать Зергов с базы землян. Для этой цели используйте либо осадные танки, либо постройте несколько авианосцев.

Существует несколько путей прохождения последней миссии. Самый простой, несомненно, построить по максимуму пехотных войск протоссов/землян, придать им несколько воздушных юнитов и ломиться на противника. Можно испробовать всякие хитрые стратегии, или доконать противника ядерными ракетами. Можно... А, много чего можно.

Battlezone

Все коды набираются при зажатом <Shift> заодно с <Control>
Вечный щит — bzbody
Неограниченное количество пилотов и ресурсов — bzfree
открытие всей карты — bzradar
бесконечное количество боеприпасов — bztnt

Starcraft

power overwhelming — режим бога
operation cwal — увеличение скорости постройки/усовершенствования (CWAL = can't wait any longer)
the gathering — бесконечная энергия
noglues — компьютер не может использовать энергию
game over man — завершение миссии с невыполнением задания
staying alive — позволяет вам продолжать играть после выполнения задания
show me the money — дает вам 10000 единиц минерала и газа
there is no cow level — успешное завершение миссии
whats mine is mine — дает вам 500 единиц минерала
breathe deep — дает вам 500 единиц газа
something for nothing — усовершенствование всего, что доступно вам на уровне
black sheep wall — открытие всей карты
war aint what it used to be — отключение «тумана войны»
food for thought — возможность строить любое количество юнитов без Suply Station

Adrenix

Сохраненные игры записываются в файлы GAMEx.SAV (x — какое-нибудь число) в каталоге SAVE. Местонахождение данных об оружии постоянно меняется, но следуя нижеприведенным инструкциям, вы можете получить вооружение получше.
Используя шестнадцатиричный редактор найдите слово DirectPlayer. Теперь отступите от конца слова на 297 байт.
Значение FF в первом байте (297 от DirectPlayer) включает все оружие если есть для него патроны.

Число патронов для первого оружия находится в байтах 33 и 34.
Число патронов для второго оружия находится в байтах 49 и 50.
Число патронов для третьего оружия находится в байтах 41 и 42.
Число патронов для четвертого оружия находится в байтах 25 и 26.
Число патронов для пятого оружия находится в байтах 45 и 46.
Число патронов для шестого оружия находится в байтах 17 и 18.
Число патронов для седьмого оружия находится в байтах 53 и 54.
Число патронов для восьмого оружия находится в байтах 29 и 30.
Число патронов для десятого оружия находится в байтах 21 и 22.
Также можно сделать любой уровень доступным простым переименованием файлов. Файлы с уровнями хранятся в файлах Mx.CAN (x — номер уровня). В результате, если вы хотите поиграть на уровне 25, то вам необходимо переименовать файл M25.CAN в M1.CAN и начать новую игру.

ANDRETTI RACING

Дополнительные машины:
Выбираете Begin Career и за место своего имени напишите следующие:
CHAO BROS — для Indy cars
PEACEFUL OCEAN — для Stock cars

INCUBATION

В главном экране (карта города) напечатайте:
ix1 — становится видимым весь уровень
ix2 — добавляется 10 очков опыта каждому пехотинцу
ix3 — добавляется 500 единиц оснащения вашему отряду
ix4 — переход на следующую миссию

KKND & KKND Xtreme

Начните игру и сохранитесь.
Используйте шестнадцатиричный редактор для изменения количества нефти:
Если играете за Survivors, то первая строка будет выглядеть так:
000000 0100 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
После необходимых изменений она должна выглядеть следующим образом:
000000 0100 0000 0000 0000 F301 F301 F301 0000
Такая корректировка save-файла дает вам 32 миллиона нефти.
Если вы играете за Mutants, то ту же строку необходимо поменять с:
000000 0200 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
на:
000000 0200 0000 0000 0000 0000 FFFF FFFF FFFF
Данное изменение приведет к тому, что ваши денежки никогда не будут заканчиваться.

NIGHTMARE CREATURES

Наберите данные коды в главном меню и нажмите Enter. Вы должны услышать звук.
Необходимо включить EVERYWHERE перед остальными кодами.
EVERYWHERE — Выбор уровня, включение остальных кодов
BOULON — инвентори
CHICO — уменьшение
GU — резать тело
BRONKO — играть монстром
DAVID — отключение Combos
LOVDIK — командное приветствие
MOBY — выбор CD — композиции
ALAIN GUYET — все коды

VR Powerboat Racing

EPS — возможность выбора Championship mode
PBR — возможность выбора Slalom mode

Street Fighter Zero 2

Выбор оригинального Chun Li (SSF2 Turbo)
На экране выбора персонажа передвиньте курсор на Chun Li, затем зажмите Select около пяти секунд и нажмите на любую клавишу.
Выбор Shin Akuma
На экране выбора персонажа передвиньте курсор на Akuma, затем зажав Select двигайте курсор через Adon, Chun Li, Guy, Rolento, Sakura, Rose, Birdie, Akuma, M.Bison, Dan, Akuma и нажмите на любую клавишу.

Capitalizm plus

Cheat:
Наберите $$$***$$$ и вы получите 100,000,000.

X-COM Apocalypse

В экране главного меню зажмите Alt и напечатайте "UFO CHEAT". Если вы ошиблись при наборе или это не работает, то зажав Alt нажмите любую клавишу кроме U и попробуйте напечатать снова.
Отключение режима кодов — [Alt]+[Esc]
Получить по единице каждого оснащения — [Alt]+[Numpad Plus]
Включение/выключение Auto-save — [Alt]+A
Вызвать миссию в здании — [Alt]+B
Вызвать падение UFO — [Alt]+C
Включение/выключение кода построек базы — [Alt]+F
Тест чужого измерения — [Alt]+G
Получить 100000 долларов — [Alt]+M
Показать число чужих в здании — [Alt]+N
Включение/выключения немедленного завершения проекта — [Alt]+P
Доступна постройка всего оснащения — [Alt]+Q
Доступны все изобретения — [Alt]+R
Вызвать apocalypse (terror) mission — [Alt]+T
Включение/выключение просмотра всей ufopaedia — [Alt]+V
Получить по одной штуке каждого средства передвижения — [Alt]+X

Коды, доступные в режиме боя
Зажмите Alt и напечатайте "TAC CHEAT". Если ошиблись при наборе, то зажав Alt и нажав на любую клавишу кроме T, вы сможете повторить все сначала.
Отключить режим кодов — [Alt]+[Esc]
Включение режима тренировки — [Alt]+T
Включение/выключение показа скрытой поверхности — [Alt]+H
Включение/выключение показа скрытых юнитов — [Alt]+V
Убить все вражеские юниты — [Alt]+K
Включение/выключение режима неуязвимости — [Alt]+I
Включение/выключение невесомости — [Alt]+W
Увеличение громкости музыки — [Alt]+F
Уменьшение громкости музыки — [Alt]+G

Аллоды

Нажмите ENTER и введите #Chicken (именно с большой буквы). Это позволит ввод дальнейших кодов. А потом (тоже после ENTER):
#create NN gold — создать золото (NN — его количество)
#summon hero — привлечь героя
#modify <name> <parameter> — придать герою или армии бессмертие, заклинания и знание, где <name> — self (игрок) или army (помощники), а <parameter> — или +god (бессмертие) или +spell, +spells, +knowledge (заклинания и знание)
#show map — открыть всю карту
#kill all — убить всех врагов
#pickup all — собрать все мешки для продажи
#victory — успешное завершение миссии

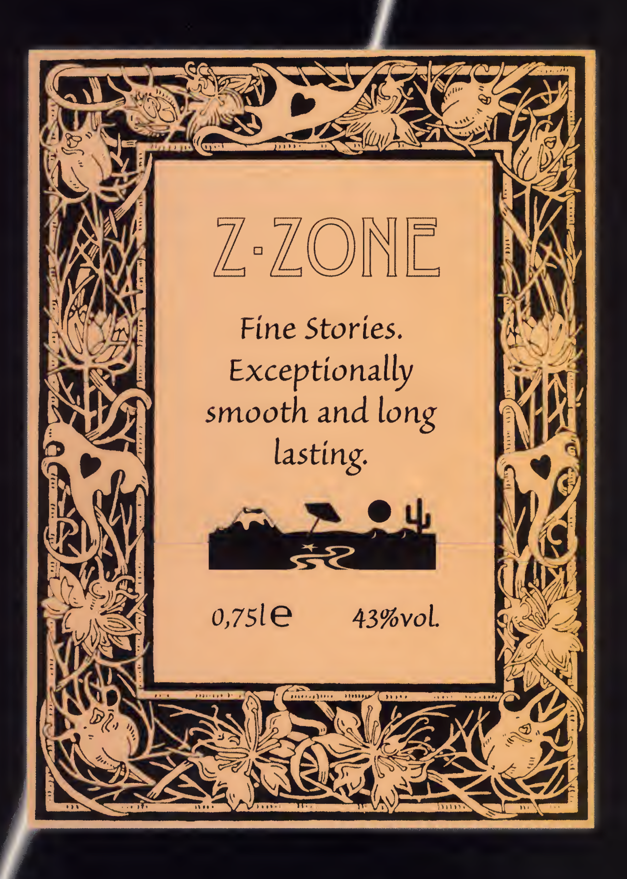
Die by the Sword

Зажмите F1 во время игры и наберите...
mukor — режим бога
qsave — Quick Save
pause — пауза
golrg — делает вас большим
btiny — уменьшает вас
tough — сложный уровень
mecam — вид от первого лица
gocam — стационарная камера
bamff — переносит вас на место, где необходимо что-либо сделать для завершения уровня
gamma — изменяет яркость
dedly — усиление оружия
sepku — самоубийство

F-15

Cheat 1: Хотите оживить тусклый multiplayer Jane's F-15? Для этого достаточно отредактировать registry host-машины.
В фолдере HKEY_LOCAL_MACHINE/SOFTWARE/Jane's Combat Simulations/F-15/MultiHost измените значение параметра HOSTLOADOUT на 0x00000006. Тем самым вы подвешиваете под крылья вашего F-15E две ракеты AIM-9M, две ракеты AIM-120, а также (внимание) две ракеты AGM-65G и четыре бомбы Mk-84.

Альрик



пора расслабиться

"Хороший, плохой...
Главное — у кого ружье!!!"
(Evil Dead 3)

U.S. MARINE CORPS 25-METER ZEROING PROCEDURES

В забытом Богом (но под тщательным присмотром Сатаны) уголке Галактики, в тысяче парсеков от Земли, во мраке вакуумной бездны пространства неистово пылала звезда класса "белый гигант", обозначенная в звездных атласах как E1M7. Звезда стояла в зените красного неба второй планеты зтой системы, известной землянам как Строггос. Лучи света безжалостно жгли армейский плац в расположении учебного подразделения десантно-штурмовой бригады "Мертвая Голова", находившийся в пригороде того, что когда-то было столицей планеты, городом под названием Церберон.

Ровно и четко, как заведенный механизм, не замечая жары, по плацу строевым шагом шел взвод солдат. Мерно раскачивались широченные спины, впечатывались в горячий бетон подошвы сапог.

– Взвод... СТОЙ!

Гррум, гррум.

Взвод остановился перед приземистой казармой диверсионно-разведывательного батальона, в которой всем предстояло жить в течение курса обучения.

– Напра-ВУ!

Шшшух, гррум.

Дверь казармы с грохотом распахнулась от мощного пинка изнутри, и на плац плечом к плечу шагнули два матерых диверсанта. Взвод замер, пожирая глазами того, кто был пониже ростом. Был зто не кто иной, как Гоблин — герой Галактики и всех Обитаемых Миров, легендарный победитель Вселенского Зла. Человек, в одиночку разогнавший орды нечисти Quake'а, топором распустивший в лапшу саму Shub-Niggurath, тот самый Гоблин, который из простой двустволки отстрелил башку Армагону и порвал Пещерного Дракона. Тот, кто десантировался на Строггос в неисправной капсуле, единственный ухитрившийся выжить из многих тысяч шедших в первом зшелоне участников операции Alien Overlord, огнем, топором и колесами прошедший через два обитаемых (в прошлом) кратера и в честном поединке на кулачках вырвавший позвоночник никак не ожидавшему такого оборота Макрону. Живая легенда, глава секретного клана "УР". Рядом с ним шел Сидор Лютый, старый друг и боевой товарищ Гоблина, опытнейший военный программист. Выглядел он точно так же, как на знаменитом рекламном плакате перфоратора фирмы NIN, полностью соответствуя слогану "Гвозди бы делать из зтих людей!". Сейчас он преподавал курсантам тактику разведывательно-диверсионной деятельности.

Двое подошли к строю и, лязгнув подковами прыжковых ботинок, остановились.

– Взвод, равняйсь! – рявкнул взводный, звероподобный сержант Демон-Киллер.

– Отставить, — сказал Гоблин и тяжелым недобрым взглядом из глубоких глазниц осмотрел шеренгу. Ребята были крепкие, как на подбор, других в Академию не присылали. Гоблин цепко осматривал каждого, мгновенно запоминая лица и клички. Угрюмый, Крюгер, Санек, Вредитель, Пушистый, Киндерсюрприз, Лысый, Хоттабыч... Особенно колоритным был последний, здоровенный детина со смешными оттопыренными ушами. На нашивке кличка – Кабан. Внешнему виду кличка соответствовала полностью.

Гоблин поскреб ногтем не раз переломанный нос и заговорил:

– Ну что, салабоны, прибыли? Во избежание несчастных случаев в последнее время придурков ко мне стараются не присылать. Однако, иногда они все же просачиваются... Придурки — трактористы, два шага вперед!

Строй не шелохнулся.

– Так, значит пока притаились. Выявим по ходу дела, так даже интереснее. А теперь приступим к делу. Чем дальше расширяется граница Обитаемых Миров, тем чаще мы вступаем в боевые соприкосновения с Чужими. Каждый из прибывающих на переподготовку имеет опыт боев с различными инопланетными монстрами. Каждый из вас знает, что убить тупого монстра вовсе не так уж и трудно, однако, зто не повод для расслабления. Хочешь жить в мире – готовься к войне. Пропагандируемая Конфедерацией военная доктрина: "Малой (монстрячей) кровью на чужой (монстрячей же) земле". Именно для зтого мы и готовим войска специального назначения, которые выигрывают войны не обороной, а нападением. Все вы знаете о последних стычках с Протоссами и Зергами, повлекших огромные потери с нашей стороны, поэтому, начиная с вашего курса, вводится ускоренное обучение. Здесь, в Академии DeathMatch, нашей кузнице кадров, вы пройдете спецкурс по ведению боевых действий человека против человека, а зто вещь неизмеримо более серьезная и опасная, потому как в пределах исследованного пространства мы не встречали противника столь же грозного, как мы сами. Мы подготовим вас к встрече с врагом, равным по злобе, хитрости и коварству нам, людям.

Первый этап обучения вы, как обычно, будете проходить на виртуальных тренажерах. Академия оснащена самым совершенным на сегодняшний день симулятором уличных боев под названием Quake2, пришедшим на смену Quake. Симулятор с максимальной реалистичностью воспроизводит обстановку, вооружение и способы его применения. Необходимо постоянно помнить об одном: то, за что на симуляторе вам поставят двойку, в реальной жизни означает смерть. Глупо ждать долгой жизни, смерть — часть нашей профессии. Однако риск — отец разведки, а осторожность — ее мать. Каждый из вас — профессионал, а профессионалам присуща осторожность. Так что относитесь ко всему зтому серьезно.

Обучать вас буду я, Гоблин, и мой камрад – Сидор Лютый, который в представлении тоже не нуждается. Пока речь пойдет о вооружении и тактике применительно только к симулятору Quake2. Слушать внимательно, запоминать все с первого раза. Дважды ничего не повторяю. Не доходит через голову – дойдет через руки или ноги. Нарушителей дисциплины зашибу самолично и вышвырну вон с позором. Я из вас живо дерьмо, как из тюбиков, повыдавлю!

Зыркнув исподлобья на бойцов, Гоблин повернулся и подошел к длинному столу, стоявшему на плацу справа от него. На столе были аккуратно разложены восемь основных видов вооружения морско-

го пехотинца, пара ручных гранат, цинки патронов, тактические ремни и несколько предметов непонятного назначения.

Повернувшись лицом к строю и глубоко засунув руки в карманы пятнистых штанов, Гоблин продолжал:

– Все вы проходили курсы тренировки в подразделениях на тренажерах Quake. Практически ничего особо нового относительно Quake2 я вам не скажу, а то, что есть нового, в основном касается оружия и его применения.

Для управления используем все ту же комбинацию: мышь и клавиатура. Никаких идиотских отдельных клавиатур, джойстиков и Space Orb'ов. Только мышь! Причем желательно, чтобы кнопок на мыши было погуще, потому как это удобнее. Мыши любят ласку, чистоту и смазку. За чистотой мышиного шарика следить постоянно, регулярно протирая его спиртецом, проверять буду лично. Хорошенько ухаживайте за своей мышью и, возможно, она согласится... То же касается и коврика: загаженный коврик не дает как следует повернуться и прицелиться, поэтому его надо постоянно чистить и мыть, а не жрать с него пиццу. Те, кто не стеснен в средствах, попробуйте мыть с мылом. Это я к тому, что теперь требуется намного более точный прицел, а на высокой скорости целиться стало очень непросто, так что придется привыкать заново.

Появилась новая функция — приседание. При беге добавлен звук топота ног, что мгновенно выдает расположение как твое, так и противника. Доработаны прыжки, теперь все выглядит значительно естественнее. Если успеешь разглядеть, конечно, потому что носятся все как умалишенные, глаз не поспевает. Добавлены вертикальные лестницы, по которым можно перемещаться вверх и вниз. Появились так называемые "волны" (waves): это движения, совершаемые игроком, всего их пять. При игре один на один они пригодны только для издевательства над соперником, а вот при командных схватках вещь очень полезная, так как позволяют обмениваться информацией. Конкретно о них немного позже.

Набор шкур хорошо укомплектован как бойцами (15 штук), так и бойцыцами (10 штук). Зачем вторые — лично мне непонятно. Но многим нравится, ребята хвалят. Некоторые утверждают, что тетки якобы меньших размеров и в них труднее попасть. Чушь. А вот если тебя постоянно валит девчонка — это позор. Поэтому я часто ими (этими шкурами) пользуюсь. Помимо этого имеет место шкура киборга (3 штуки), видимо, для придания пущего реализма. Смотрите, пробуйте.

Что касается конфигурации. Прежде чем вы начнете городить что-то свое, я бы посоветовал сперва воспользоваться тем, что уже есть. Если с консоли введете команду exec thresh.cfg, то заполучите конфигурацию чемпиона всех времен и народов — Трэша. Сперва разберитесь, что к чему у ветерана, а потом пробуйте сами, как лучше.

Все вы знаете, что в Армии Конфедерации произведена полная смена вооружения. То же самое проделано и в симуляторе, виртуальное оружие идентично настоящему. Это кардинально поменяло весь расклад: грамотное применение практически любого оружия неизбежно приводит к летальному исходу. Честно говоря, мне не совсем понятны дискуссии о сбалансированности оружия. Вот, какая пуля в башке убитого была лучше сбалансирована: автоматная или из рэйлгана? Загадка... Не бывает опасного оружия, бывают опасные люди. Самое страшное оружие — это голова (особенно у кого со смещенным центром тяжести). Короче, теперь необходимо еще более четко сообразовывать применение оружия в каждой конкретной ситуации. То, что плохо бьет на большие расстояния, запросто выпустит из вас все кишки вблизи, так что работайте над конфигурацией.

Вытащив одну руку из кармана, десантник взял со стола тяжелый пузатый пистолет, и спросил:

– Лысый, что это такое?

Белобрысый Лысый встрепенулся:

– Вы меня спрашиваете?

– Если ты — Лысый, то тебя. Еще один такой идиотский вопрос, и суточная работа на "шоколадной фабрике" тебе обеспечена, обработаешь все сортиры в казарме. Повторяю вопрос: что это?

– Стандартный самозарядный армейский бластер, десантный вариант, скорострельность — 2 выстрела в секунду, сэр!

– Правильно. Раньше вместо этого добра у нас был боевой топор дамасской стали и бритвенной заточки, от которого пользы было

поболее. Это же — полное барахло. Годится только для освещения темных углов, благо боезапас не ограничен. Отнимает у противника каких – то вшивых 15 пунктов здоровья с одного попадания. Заряды летят медленно, увернуться от них – не фиг делать, а след из раскаленных частиц мгновенно выдает твою позицию. Я его применяю только для стрельбы по кнопкам тайников. Лучший способ применения бластера – немедленно бежать за другим оружием. Даже и не пытайся с ним на кого-нибудь нападать. Хотя.... За Ferrari Кармака я бы зайца в поле саперной лопаткой убил, а не то что кого-то из бластера ...

Гоблин положил бластер на стол и взял со стола одноствольный дробовик.

– Угрюмый, тебе эта вещь знакома?

– Так точно, сэр! Армейский помповик, десантный вариант, скорострельность – один выстрел в секунду, сэр!

– Ага. Поражающий элемент – картечь, 12 штук на патрон. Каждая картечина отнимает по 4 пункта здоровья, итого – 48 с одного попадания. Поражает цель мгновенно, при правильном прицеле ускользнуть (как от заряда бластера) невозможно. Обладает неплохой кучностью полета картечи на большие расстояния, но в общем и целом — слабоват. Если у противника есть что посерьезнее – беги без оглядки за более серьезным инструментом. С большого расстояния можно попробовать засадить пару раз, а ну как у противника только 2 пункта здоровья? Короче, то еще барахло, с таким же успехом можно и с вантузом по уровням бегать.

Десантник положил ружье на место и двумя руками взял со стола здоровенную двустволку.

– Крюгер, ну-ка, просвети личный состав.

– Двуствольный армейский помповик для спецподразделений под усиленный патрон, сэр!

– Отличный инструмент для личных встреч, особенно для тех, кто не может как следует прицелиться. По 10 картечин в каждом патроне, каждая картечина отнимает 6 пунктов здоровья, итого – 120, время перезарядки – одна секунда. Прекрасные смертоубойные качества: дуплет в упор даже нападающего тиранозавра на задницу посадит, а человека сшибает с ног (если попросту не разорвет напополам), лишая его ориентации и позволяя добросовестно добить контрольным выстрелом за левое ухо. Чудный выбор для внезапного выстрела в затылок или для нежданного дуплета из-за угла в физиономию, противник обалдеет как Лайка в космосе. Изумление, мгновенно переходящее в смерть, поскольку сила физического и эмоционального воздействия такая же, как у гранатомета, а вот радиус взрыва отсутствует. На больших расстояниях практически бесполезен, слишком кучность невелика, поэтому в основном применяется при близких встречах. Если на тебя наскакивает враг с двустволочкой, а у тебя ее нет – отбегая, переключись на что-нибудь автоматическое и влепи ему хорошую очередь от бедра, да подлиннее. И раз уж ему так хочется подойти поближе, подкинь ему встречную гранатку. Обратите внимание, что при отдаче и перезарядке оба ружья приподнимаются и закрывают часть обзора. Я советую поменять расположение оружия на экране, которое задается через консоль при помощи команд gun_x, gun_y, и gun_z. Нас интересует gun_z, значение которой надо выставить около 5, этого достаточно. На прицел это дело не влияет. Патронов (shells) для обоих ружей на уровнях в избытке, в каждом цинке по 10 штук.

Положив двустволку на стол, Гоблин взял автомат со складным прикладом.

– Это наш старый приятель, автомат десантный. Скорострельность – 10 выстрелов в секунду, каждая пуля отнимает 8 пунктов здоровья. Полный боекомплект – 200 зарядов – выстреливает за 20 секунд. Патроны (bullets) – по 50 штук в цинке. Неплохое оружие для стрельбы в спину во время преследования, однако тоже страдает отсутствием кучности боя. Прежде чем встревать в драку, постарайся подыскать чего-нибудь посущественнее. Атакующего с автоматом противника легко можно угомонить двустволкой.

Сменив автомат, в крепких руках ветерана оказался угрожающего вида шестиствольный пулемет.

– Старший брат автомата, пулемет ручной. Правда, стреляет как совершенно дикий. Устройство мощное и полезное, использует тот же универсальный патрон. При кратком нажатии на спусковой крючок дает короткую очередь из 9 выстрелов. В начале выпускает 20 пуль в секунду, а когда разгонится, то все 40. Пуля отнимает 6 пунктов здоровья, стало быть, при максимальной скорострельности у противника не остается никаких шансов. В паре с озверином – мое почтение, ураганная мощь, только клочки по закоулочкам летят под истошные вопли потерпевших. Необходимо постоянно помнить о времени на раскрутку стволов (примерно секунда) и их остановку (около двух секунд). Если ты знаешь, что противник находится в помещении и хочешь опробовать его шкуру на пуленепроницаемость, жми на спуск до того, как войти или выскочить из-за угла, чтобы при встрече скорострельность уже была максимальной, и не отпускай до тех пор, пока не нафаршируешь его свинцом до смерти. Я рекомендую начинать огонь целясь в ноги, и по мере отбегания мишени поднимать прицел вверх и влево, туда обычно все и бегут. Лучше всего применять на открытых пространствах, имея возможность маневра. При остановке не пытайся сразу поменять оружие: сперва стволы будут две секунды тормозить, потом еще секунду меняется оружие... За это время тебе самому раз пять башку отстрелят. А вот противника атакуй именно в тот момент, когда раздастся щелчок, и стволы закрутятся вхолостую. Сначала спрячься за колонны и ящики, а когда он затормозит — нападай, либо жди, когда у него кончатся патроны. Свои — экономь.

Пулемет аккуратно лег на место, а в загорелой руке появилась ручная граната.

– Вредитель, поясни.

– Ручная осколочная наступательная граната, сэр!

– Сплошные знатоки подобрались, ты смотри... Причиняемый здоровью ущерб – 125 пунктов, метать можно одну гранату в две секунды. При броске вверх падает за спиной. Запал инициализируется проворотом двух полусфер оболочки навстречу друг другу – что, собственно, полная чушь: все нормальные люди гранатам через кольца пропускают шнур, чтобы не тратить лишнее время на их выдергивание. Так вот, после проворота граната издает четыре щелчка и сразу после четвертого (это секунды через три) взрывается. Чем дольше держишь ее в руке, тем дальше она полетит. Не перестарайся – взорвавшись в руке, она отнимет 59 пунктов здоровья у тебя самого. Будучи брошенной, может отскакивать от стен. Попав в живую мишень, взрывается мгновенно. Годится для выкуривания противника из укромных мест, закидывания за угол, ухода от погони и остановки оборзевших нападающих. Основной плюс – то, что бросать можно голыми руками и радиус поражения у нее 125 юнитов. Главный минус – то, что щелчки запала мгновенно выдают твою позицию (что позволяет противнику выстрелить первым) и портят весь эффект неожиданности. Непременно сделать привязку к какой-нибудь клавише, чтобы не выбирать через инвентарь.

– А что такое юнит, сэр? — спросил Киндерсюрприз.

– Единица измерения в Quake. Рост игрока — примерно 64 юнита, так что прикидывай остальное сам.

На смену гранате пришла тупорылая автоматическая катапульта.

– Вот это уже то, что надо. Выплевывает одну гранату в секунду, каждая отнимает по 100 пунктов здоровья. Запалы инициализируются автоматически, при попадании в какого-нибудь счастливчика граната взрывается мгновенно, если не попал – взрывается через две секунды. Отличная вещь для прицельных бомбометаний сверху, подбрасывай по две — три штучки, огромный радиус поражения живой силы (160 юнитов) компенсирует отсутствие точной наводки на цель. Заметил внизу косяк врагов — обязательно подкинь им пару — тройку, пусть не расслабляются. На уровнях с пониженной гравитацией — наоборот, бей рикошетом от пола. При отступлении шаловливо расшвыривай гранаты, не скупись — даже если преследователя не убьет, время на прыжках и подскоках он потеряет, сразу станет не до тебя. Главное – сам по ним не бегай и старайся не применять катапульту при лобовых столкновениях, иначе зацепит и тебя. Что характерно: если целиться вверх, то граната полетит за спину по дуге. Таким образом, при уходе от погони, особенно в помещениях с низким потолком отлично минируются пути отхода. Обойти бешено скачущие по полу гранаты проблематично.

В руки Гоблина перекочевала со стола базука, страховидная конструкция с обоймой ракет с правого бока.

– Rocket Launcher, смерть с бесплатной доставкой на дом. От 100 (плюс до 20 пунктов, назначаемых случайным образом) до 120

пунктов ущерба здоровью от одной ракеты. Основной боеприпас: осколочно-фугасные ракеты, по 5 штук в упаковке. Боевая скорострельность: 5 ракет за 4 секунды. Скорость полета снаряда невысока, есть возможность уклониться. Радиус взрыва – 120 юнитов, совсем немного. Постоянно помни о трех важных моментах: по движущейся цели бей с упреждением, целься всегда под ноги (или в низкий потолок над головой), старайся выстрелами загнать жертву в угол и там спокойно добить. Если применяют по тебе, подпрыгивай изо всех сил, это помогает. Ну, а теперь наш любимец...

Аккуратно отложив базуку, десантник взял со стола гипербластер, внимательно осмотрел его и погладил рукой потертый приклад.

– Киндерсюрприз, это что у нас такое?

– Десантный гипербластер, сэр! Скорострельность – 10 разрядов в секунду, расход энергии – одна энергетическая ячейка на разряд, максимальная емкость заряда – 300 ячеек, сэр!

– Ты смотри! Отличник боевой и политической! А как применяем?

– Наибольшая эффективность – в ближнем бою. Необходимо помнить, что после окончания стрельбы время остановки вращения ствола составляет половину секунды и снова открыть огонь можно только после полной остановки...

–...И хорошо обученный солдат всегда воспользуется этим при проведении контратаки. А поэтому если начал стрелять, во избежание недоразумений старайся одной длинной очередью довести дело до летального исхода. Из всех вышеперечисленных видов оружия лучше всего, сообразуясь с дистанцией, целиться в живот. Поскольку противник все время будет стараться подпрыгивать и приседать, заряды пойдут либо в ноги, либо в голову.

На смену гипербластеру пришел странного вида предмет с серебристым кабелем с левого бока.

– А это что такое, Кабан?

– Это railgun, сэр. Поражающий элемент — сверхтяжелые снаряды из обедненного урана, разгоняемые до запредельных скоростей переменным магнитным полем. Выпущенный снаряд пробивает любую броню любой толщины, застревает только в скальной породе. Время перезарядки – полторы секунды, носимый боезапас – 100 единиц. Оружие, запрещенное Конвенцией к применению в пределах Обитаемых Миров ...

– Ага, мы его там применять и не будем, да наши подопечные парни там и не живут. Как говорил древний русский поэт: “Забил заряд я в тушку друга...”. В нашем деле – отличный выбор для снайпера, убивает до того, как противник успеет что-нибудь сообразить. Основной недостаток – спираль из раскаленных газов, остающаяся за снарядом, мгновенно выдающая твое расположение. Так что желательно выстрелить сразу так, чтобы второй раз повторять было не надо, — с первого попадания потерпевшему станет не до тебя. Либо занимай позицию, дающую свободу маневра. Но лучше всего врезать набегающему в лоб или убегающему в затылок. Прекрасная тактика — “стрельба вприсядку” из-за ящиков. Если противник стрэйфится, попасть очень сложно. Ввязавшись в дуэль, старайся стрелять с различным интервалом, а не дави на спуск постоянно. С таким “стрелком” расправиться просто. Меняй направление стрэйфа, так можно забежать за спину и вдарить сзади. Очень хорош рэйлган в узких коридорах, там не попрыгаешь. В ближнем бою лучше сразу переключись на двустволку, она и бьет сильнее, и перезаряжается быстрее. Если бьешься с двумя противниками, то старайся, как в рукопашной, выстроить их всех на одну линию, чтобы друг другу мешали, после чего и стреляй – урановая пуля прошьет их всех насквозь, как игла букашек для гербария. Или жукария? Кабан, ты как думаешь?

– Думаю, врагов вообще надо строить побольше и почаще, сэр.

– Правильно думаешь. Кстати, снарядик у каждого снесет по 100 пунктов здоровья, хоть полк в затылок построй, пролетит как лом сквозь кучу дерьма. Оружие очень требовательно к квалификации стрелка, а в симуляторе почему-то нет обещанного оптического прицела. Этот недостаток разработчики обещали исправить. Пока можно дать привязочку FOV 10 (field of view), это тоже неплохо.

```
bind <удобная клавиша> +zoom
alias +zoom “hand 2;fov 10;crosshair 1”
alias -zoom “hand 0;fov 90;crosshair 1”
```

Действовать прицел будет при нажатой клавише, отпустишь — все вернется на место. Некоторые изменяют угол обзора, вводя через консоль команду FOV 120 вместо FOV 90 по умолчанию. Это кому как нравится, можно сделать привязки к разным клавишам. Делается это так:

bind <удобная клавиша> +wideangle
alias +wideangle "fov 140"
alias -wideangle "fov 90"

Пробуйте по-всякому, ищите то, что удобно лично вам. Во-от, а теперь у нас есть еще кое-что, о чем нет упоминаний даже в Конвенции, — и в руки Гоблина перебрался со стола неуклюжий, похожий на металлического поросенка предмет с большой ручкой сверху.

– Ну, кто знает, что это такое?

Солдаты молча смотрели. Ухмыльнувшись, Вредитель спросил:

– Big Fucking Gun, сэр? Честно говоря, мы думали, что это из солдатских баек...

– Байки – детский лепет по сравнению с тем, что такое BFG10K на самом деле. Если начать применять его в Обитаемых Мирах, они быстро перейдут в разряд необитаемых. Оружие массового поражения, очень сложное в применении, однако результат воздействия превосходит самые смелые ожидания. После применения врагов можно соскабливать со стен – это если еще найдешь, что соскабливать. На один выстрел расходуется 50 энергетических ячеек, столько же содержится в каждой батарейке боеприпаса. Оружие выстреливает плазменный Зеленый Шар, который дает различные эффекты поражения в зависимости от ситуации.

Во-первых, прямое попадание: после него враг точно не жилец, отъем 400 пунктов здоровья. При этом имеет место быть всем нам знакомый радиус взрыва, то есть необходимо держать дистанцию, потому как сам получишь двойную дозу повреждений.

Во-вторых, Шар во время полета может испускать из себя до пяти Лучей Смерти по пяти целям одновременно, каждый из которых отнимает у жертвы 50 пунктов здоровья в секунду. Цели поражаются на расстоянии до 256 юнитов от Шара, то есть на глаз – до 10 метров.

Ну, и самое главное – эффект детонации. Для его получения необходимо, чтобы в поле зрения жертвы одновременно находились и детонирующий о какую-нибудь поверхность Шар, и автор выстрела, то есть можно построить треугольник, при этом оба могут смотреть куда угодно, роли это не играет. Даже если противник у тебя за спиной, а ты выстрелишь в стену перед собой — его тут же убьет, можешь даже не смотреть. Пока Шар летит, он будет прожигать врагу темечко как лазером, а когда сдетонирует – сожжет его целиком, потому как может отнять до 1000 пунктов здоровья. Если тебя убили сразу после твоего выстрела из BFG10K, и враг остался в поле зрения твоего трупа, детонация все равно сработает. Но если возродишься рядом, твой же Шар убьет тебя на общих основаниях, так что с этим делом не торопись. Есть такое понятие как joust, то есть лобовая атака. Так вот, при такой атаке имеет смысл избегая радиуса взрыва сразу выстрелить в пол перед собой: жертву спалит прежде, чем она успеет что-нибудь сообразить.

Очень хорошо бывает пальнуть в комнатушку, где притаилась или сражается пара — тройка врагов, это их подбодрит. Только на спуск нажимай до того, как войти в комнату или выйти из-за угла, чтобы выстрелить именно тогда, когда надо. И еще. BFG вещь настолько крутая и самодостаточная, что даже озверин на нее не действует.

Если из BFG стреляют в тебя – дембель в опасности! Постарайся спрятаться от Шара за естественные укрытия, благо стреляет она не сразу, и ты можешь сориентироваться по звуку. Прячься так, чтобы не оказаться в поле видимости противника или места детонации Шара.

Если у тебя кончились патроны, оружие автоматически будет переключаться в следующем порядке:

Railgun, Hyperblaster, Chaingun, Machinegun, Supershotgun, Shotgun, Blaster.

Таким образом, если ты стрелял из двустволки, и у тебя закончились патроны, тебя автоматически переключит на Railgun (если есть патроны к нему). Оба гранатомета автоматически не выбираются. Нельзя включить то оружие, к которому нет боеприпасов. То есть, если за углом стоит 4 цинка патронов для пулемета, ты не сможешь переключиться на него, схватить патроны и открыть огонь, это зачем-то усложнено. Надо задать через консоль g_select_empty и указать номер оружия, хоть это поможет.

Гоблин положил BFG на стол и подкинул на ладони глушитель.

– Вместе с любым оружием (кроме ручных гранат) можно применить многокамерный глушитель (Silencer). Глушитель позволяет произвести 60 бесшумных выстрелов из пулемета, 15 – из BFG, из всего остального – по 30. Выдавать вас будет только лязг затворов и следы от снарядов в воздухе. Например, сидим за ящиком с двустволкой. Мимо кто-то пробегает, встаем, бесшумно стреляем в затылок и опять садимся. Откуда стреляют — сообразить трудно, а после пары дуплетов — вообще невозможно. К сожалению, на большие дистанции можно стрелять только из дробовика, поскольку след от снарядов рэйлгана делает применение глушителя бессмысленным.

Так, ладно, с оружием пока все. Советую создать привязки к ближайшим клавишам под левой рукой, посмотрев еще раз, как это сделано в конфигурации Трэша.

Теперь что касается прицела и положения оружия. Оружие можно держать справа (hand 0) и слева (hand 1), можно и посередине (hand 2), но тогда его не будет видно. При положении справа заряды идут чуть правее прицела, при левом — влево, когда оружие посередине — точно в цель. На стрельбу это не оказывает практически никакого влияния.

Теперь переходим к тому, что хоть немного нас защищает: к броне. В нашем распоряжении четыре вида брони: Jacket Armor, Combat Armor, Body Armor и Shards. Shards – это металлические пластины, добавочно вставляемые в любую броню, добавляют по 2 пункта за каждую пластину брони того же типа, что одета в данный момент. Максимальные значения брони каждого типа:

Jacket Armor	**25**
Combat Armor	**50**
Body Armor	**100**

Каждое значение можно удвоить, если удастся подобрать ту же броню дважды, а Shards добавят еще. При этом можно взять Body Armor и сразу за ней Jacket Armor, количество пунктов для Body Armor все равно возрастет. Разные типы брони по разному держат удар, что можно легко подсчитать через соответствующие коэффициенты:

Jacket Armor	**0.3**
Combat Armor	**0.6**
Body Armor	**0.8**

Допустим, вот тебе, Хоттабыч, в башку без затей засадили из рэйлгана, каковой отнимает ровно 100 пунктов твоего здоровья, а на тебе — Combat Armor. 100 умножаем на 0.6, получаем 60 – столько возьмет на себя броня и на столько же меньше ее у тебя останется, а оставшиеся 40 пунктов будут вычтены из здоровья. Круто, да? Я сам обалдел, когда осознал, как тут все тонко. Это вам не шаляй-валяй, а военный симулятор. При этом очевидно (не для всех, конечно), что броня похуже служит подольше. Далее мы имеем такую полезнейшую вещь, как Power Armor Shield — силовой щит, дополнительно усиливающий броню. Его необходимо сперва подобрать, а затем принудительно включить. Включенный он с коэффициентом 0.66 держит фронтальные удары и 0.33 – удары сзади. Для работы ему необходимы энергетические ячейки, которые он расходует в пропорциональных силе атаки количествах. Взятый один раз он будет при тебе до самой смерти, только подпитывай. Если закончилась энергия — он выключится, но не пропадет. Подбирай батарейки и включай снова. Поаккуратнее с гипербластером и BFG10K, береги батарейки. Если на уровне есть Power Armor Shield — все силы на его захват, ты просто обязан немедленно его взять, это самый важный усилитель брони. Когда на тебе Body Armor и включен Power Armor Shield, убить тебя проблематично, а вот сам ты будешь налетать на врага как танк на гнилой штакетник.

Совершенно необходимая вещь – разгрузочный тактический ремень (Bandoleer). Повышает количество носимого боеприпаса следующим образом:

Bullets	250
Shells	150
Cells	250
Slugs	75

Ну и самое главное: мечта оккупанта, рюкзачок десантника “Монстр–1” (backpack), который позволяет переносить максимальное количество амуниции:

Bullets	300
Shells	200
Rockets	100
Grenades	100
Cells	300
Slugs	100

Особо ценен тем, что позволяет носить целых 300 энергетических ячеек, жизненно необходимых для подпитки Power Armor Shield.

Подорванное врагом здоровье нам помогают восстанавливать аптечки, скупой рукой создателей кое–где разбросанные по уровням. Собственно аптечки бывают двух типов: First Aid, добавляющий 10 пунктов, и Medikit, добавляющий 25. Помимо них есть еще Stimpack, добавляющий по 2 пункта сверх 100. Adrenaline добавляет от любого количества до 100, не проходите мимо! Ну и отец всех аптечек — Megahealth, добавляющий целую сотню пунктов, которые через 5 секунд начинают убывать по одному в секунду и так до обычной сотни. Его надо брать с умом: если у тебя 3 пункта здоровья и ты берешь Megahealth, то ровно через 8 секунд его действие закончится, а еще через 20 он снова появится, так что держим это дело под контролем и бегаем неподалеку.

Для защиты от агрессивной среды и для подводного плавания существует ОЗК (Enviromental Suit), защищающий нас от всякой дряни в течение 30 секунд. Маска для ныряния (Rebreather) позволяет без вреда для здоровья 30 секунд находится под водой. И то, и другое требует принудительного включения.

Наконец, самое главное: Quad Damage, или озверин. Слегка изменился внешний вид, но сущность осталась неизменной: учетверенная мощь для любого оружия кроме BFG. Человек, взявший озверин окружен тонким светящимся голубоватым полем. Сквозь стены оно (как в первом Q) больше не просвечивает, что делает обладателя еще более опасным. Как только ты берешь озверин, так большая часть соперников разбегается от греха подальше, а наиболее способные и сообразительные с учетверенной же яростью начинает тебя мочить, потому как взявший озверин представляет прямую угрозу для количества фрагов присутствующих, а зто надо немедленно прекратить. Хочу заострить ваше внимание на нескольких моментах.

Взяв озверин, не надо думать, что ты неуязвим. Переключайся с гранатометов на что попроще, береги себя. Особенно осторожно выбегай из–за углов: если выстрелишь возле стены из GL или RL – тебя обязательно порвет. Радиус взрыва тоже увеличится в четыре раза, так что смелее бей по любым плоскостям (стенам, потолкам, ящикам) возле противника. Рэйлган и без озверина сам по себе достаточно мощное оружие, а вот двустволка – озверина лучший друг, обязательно попробуй. Повторяю: на BFG он не действует.

Если озверевший враг гонится за тобой – рви когти с открытого пространства и минируя отход убегай по коридорчикам, где углов побольше — там ему во всю мощь не развернуться.

Когда я подхватываю озверин, на ум сразу приходит замечательное Quaiku, то есть хайку про Quake’у:

My Quadrocket Flies
Up Your Ass Into Your Brain
Blood Falls All Around...

Сильный стих...

Очень сильно поменялся внешне артефакт неуязвимости. Теперь это череп не то с ушами, не то с крыльями. Взявший окружен тонким красным полем. Действие – идентично прошлой версии. Я, как и многие другие, предпочитаю им не пользоваться. Но если пользуешься, на время его действия можно отключить Power

Armor. Да, если увидите парня, окруженного розовым полем — бегите без оглядки, у него на руках и озверин, и неуязвимость.

Жизненно необходимо четко знать и помнить время появления всех предметов после того, как их подобрали. Для зтого у нас есть специальная таблица, которую надо знать как "Отче наш", на зубок, — сказал инструктор и показал большим пальцем за спину.

Рядом на плацу стоял стенд, а висящая на нем таблица доводила до всеобщего сведения следующее:

Предмет	Время появления	Примечания
оружие	30 сек	
боеприпасы	30 сек	
all types of armor	20 сек	
armor power shield	60 сек	
armor shards	20 сек	
rebreather	60 сек	
enviromental suit	60 сек	
аптечки	30 сек	
stimpack	30 сек	
megahealth	20 сек	После окончания действия
адреналин	60 сек	
bandoleer	60 сек	
озверин	60 сек	
неуязвимость	5 мин	
глушитель	60 сек	
heavy pack	60 сек	

Попробуй подбирать близко стоящие артефакты с интервалом: то есть когда появится забранный первым, становится понятно, что пора бежать за вторым. Таким образом выставляем сторожевик на озверин, череп и power armor. За временем следим постоянно.

Наморщив нос и прищурившись, Гоблин посмотрел на солнце. Жара стояла страшенная, хотелось забраться в тень и чего-нибудь выпить.

– Ладно, хорош тут кривляться. Сержант, веди людей под навес. Лютый, пойдем.

Оба инструктора направились в сторону навеса.

– Становись! Равняйсь! Смирно! Кабан, брюхо подбери! Вольно! Разойдись, все марш в курилку. БЕГОМ!!!

Строй рассыпался и солдаты рысью помчались в курилку, под спасительную тень навеса. Все быстро расселись по скамейкам, кое-кто даже закурил.

– Ну, продолжим наши игры, — сказал Гоблин. — Поговорим немного о звуке. Звук доведен практически до идеального состояния, слышно абсолютно все, особенно шаги. Опции "войлочные тапки" и "валенки" пока не введены, так что про свой лошадиный топот не забывай. При обычной ходьбе (walk) и передвижении на корточках шаги не так слышны, но зато теряется скорость, так что при ведении огня лучше не ходить и не приседать. Неплохо сделать привязку "walk" и пользоваться ей для подкрадывания. При ходьбе не пользуйся стрзйфом, иначе шаги сразу становятся слышны. Еще можно вбежать в комнату, присесть и ходить между ящиками, по звуку тебя разыскать будет очень трудно. Ход боя слушаем только через наушники, а для обострения слуха моем уши с хозяйственным мылом холодной водой с утра и до пояса. У диверсанта не только глаз — алмаз, но еще и ухо зверское! Чтобы правильно распознавать звуки, необходимо досконально изучить матчасть, т.е. тактико-технические характеристики оружия и расположение предметов на уровнях. Если все знаешь как следует, то с большой долей вероятности даже по звуку сможешь определить, где находится враг, чем в данный момент занят и что собирается делать дальше. Сам старайся создавать ложные шумы: прыгай, включай лифты, открывай двери, сбивай его с толку. Если хочешь подкрасться незаметно, старайся вообще не шуметь и уж тем более ничего не подбирать на ходу, особенно — аптечки, поскольку их мало, ты сразу себя выдашь. В то же время, если ты знаешь где противник, бывает полезно схватить что-нибудь такое, что мгновенно выдаст ему твое расположение, вроде озверина. И когда противник помчится тебя гасить, заблаговременно зайти ему в тыл. Хорошо помогает обманное переключение на бластер, особенно при стрельбе через дверь. Пустил пару ракет, переключился на бластер, пальнул несколько раз из него. Противник думает, что у тебя ничего не осталось, набегает для решающего удара, а вместо зтого — оба-на! наш туз из рукава! — получает хорошую очередь, а ты — жирного такого фрага. Сам же в двери напролом никогда не лезь. Подойди, открой, отскочи, обычно стреляют сразу на звук. Вот после зтого выстрела и действуй соответственно.

В общем, стреляйте, бегайте, рыскайте, запоминайте. Иначе будет как в том анекдоте... Сел случайно на Строггос наш разведчик. Пилот на землю спрыгивает, а к нему уже монстры толпой подбегают. Обступили, смотрят злобно. Подходит к нему берсеркер, показывает железной ручищей на прибор в кабине и спрашивает: "Зто что такое?" Разведчик молчит. Гладиатор ему по морде — хрясь! Разведчик встает, а монстр уже показывает на другой прибор: "А зто что!?" Снова молчит. Опять по морде — хрясь! В общем, били его, били, пытали, пытали, так ничего он им и не сказал. А когда его выменяли на пленных и на Базу доставили, все сбежались встречать. Вылезает он, рожа разбита, как подушка, сам весь аж синий. Все к нему: "Ну, как!?" А он им угрюмо: "Мужики... Учите материальную часть..."

Солдаты дружно заржали, а инструктор продолжал:

– Так вот, необходимо четко знать, за чем на каждом уровне бежать в первую очередь и чего нельзя давать врагу. Где какие двери, лифты, кнопки, секреты, артефакты, точки вброса (respawn spots) — все надо знать от и до. Открыл дверь — понятно, включил лифт — ага, встречаем, убиваем, внимательно слушаем где появился и убиваем опять. DM уровни теперь достаточно велики, оружия на них разбросано масса, зато аптечек маловато, они — самые главные предатели. Следи за тем, что и в каком порядке появляется, сразу становится ясно, куда зтот супостат подался.

Применять прежнюю тактику, т.е. не позволять врагу брать какое — нибудь мощное оружие типа RL, постоянно забирая его из — под носа, стало практически невозможно. А учитывая возросшую убойную мощь любого оружия, считайте, что время лозунга "Rocket Launcher Rules the World!" прошло безвозвратно. Все зто существенно повлияло на тактику. Вот, к примеру, кемперствовать стало значительно проще...

– Сзр, а кто такой кемпер, сзр? — спросил курсант Угрюмый.

– Та-ак... Началось... Если ты, Угрюмый, откроешь Самую Большую Британскую Энциклопедию на слове "задница", то сразу увидишь его фотографию. Я, кстати, не удивлюсь, если рядом окажется и твоя. Кемпер — зто такой самородок... Нет, скорее самовыродок... В общем, тот, кто незаметно, как скунс в темном углу, сидит в засаде и убивает людей исподтишка. Как правило, их матери не знают, кто были их отцы. Так, Угрюмый, поступать нехорошо... Товарищи тебе зтого не позволят... Лютый, приметь зтого паренька... Угрюмого...

Лютый невозмутимо кивнул и медленно улыбнулся. Так, как улыбалась бы змея, умей она улыбаться.

– Ладно, не будем забегать вперед, — продолжил Гоблин. — Давайте по порядку. Начнем с движения.

Маневр номер один — стрзйф, то есть отход в сторону с линии атаки, зто злементарно. Маневр номер два — стрзйф по кругу, так называемая "пляска смерти". При зтом необходимо постоянно менять дистанцию, то набежать, то отскочить, так значительно труднее под ноги попасть из RL. Найдите комнату со стоящим посередине ящиком (или трактористом) и тренируйтесь. Особенно хороша в зтом деле двустволка, даже если не можешь прицелиться как следует, зффект все равно отличный. Старайтесь бегать разнообразно, избегайте шаблонов. А не то, как только столкнулись, так сразу вправо и метнулся. Нормальный человек, в расчете на реакцию обычного кретина, сразу туда (влево от себя) с упреждением в пол и бьет. Бегай хаотично, бодро приплясывай, проявляй спонтанность как старый мастер Дзен, который сам никогда не знает когда и куда побежит. Если бой один на один — зто жизненно необходимо, иначе умный враг под твой стиль подстроится и будет валить тебя раз за разом. Избегай в таких ситуациях применения рзйлгана, из него в такой кутерьме попасть очень трудно. Если им пользуется противник, то, поскольку все норовят стрелять с максимальной скоростью, входи в ритм его стрельбы и меняй направление стрзйфа до того как он выстрелит, а во время перезарядки нападай и атакуй. От его выстрела считаешь про себя "раз, и-и-и..." — и отскакиваешь как раз перед его выстрелом.

Бег постоянно сочетай со стрэйфом, так бежится быстрее и прыгается дальше. Стрэйфом вдоль стены — еще быстрее. Зная расположение помещений, бегай задом наперед отстреливаясь. Того, кто так делать не умеет, постоянно убивают выстрелами в затылок. Постоянно оглядывайся при поворотах, не пристроился ли кто — нибудь сзади, да смотри, в лаву не загреми. При этом маневре хорошо перед тем, как нырнуть в коридор, заманивая преследователя выстрелить пару раз из бластера. А в коридоре мгновенно переключиться и встретить парня хорошим дуплетом.

Курсант Кабан вынул из кармана пачку сигарет и протянул инструктору:

– Закуривайте, сэр!

– Кабан, как говорил один достаточно умный человек, сигарета — это бикфордов шнур, с одной стороны — огонек, с другой — дурак. Так что покури пока сам, а еще раз перебьешь старшего — отправишься вместе с Пушистым по вышеуказанному адресу. Доступно?

– Так точно, сэр...

– Продолжим. Что касательно прыжков. К сожалению, многие тупые аркадники прыгают лучше старых quaker'ов. Прыгать надо как следует. Особенно во встречных схватках, когда бьют под ноги из RL. Либо ты получаешь меньший ущерб от радиуса взрыва, либо тебя им же отбросит в сторону, сбив прицел атакующему и позволив тебе атаковать его сверху и сбоку. Опять таки, во время "пляски смерти" необходимо держать рваный ритм (для чего хорошо после прыжка приседать), иначе все время будешь падать на гранату. Если противник целится в пузо из двустволки, на средней дистанции прыжком можно от выстрела уйти. В минуты затишья прыжков без крайней необходимости не совершай, их очень далеко и хорошо слышно. Конечно, нет–нет да и найдется какой — нибудь кретин, который закричит: "Да что ты все время прыгаешь?! Стой спокойно, как мужчина!" Предложите ему остановиться первому и тут же его, идиота, пристрелите.

По — прежнему можно применять rocket и grenade jump, различий практически никаких. Физику в Quake 2 доработали, теперь в воздухе в разные стороны особо не порулишь, поэтому прыгать надо точнее. А поскольку ракет и аптечек стало маловато, особо не попрыгаешь. Зато появилась возможность BFG–jump'a. С ним подскакиваешь почти в два раза выше, но и вреда получаешь примерно вдвое больше. Куда с ним прыгать — смотрите сами, лично я им пользуюсь только при больших скоплениях народа, чтобы и другим посмотреть интересно было, и эффект детонации заряя не пропадал. Иначе это напрасная трата ячеек, брони и здоровья. На все виды rocket jump'a непосредственное влияние оказывает то, в какой руке у вас оружие: если в правой — слегка снесет влево и наоборот. Обратите внимание, что на склонах rocket jump совсем плохо получается. Помимо этого на уровнях есть взрывающиеся бочки, с помощью подрыва которых можно скакнуть повыше, но это на любителей. Пока ее толкаешь, пока ставишь, залезаешь — сто раз убьют. Вопросы?

– Сэр, а как грамотно приседать? — спросил Санек.

– Приседание — отличная вещь, дело за малым: осталось ввести передвижение по пластунски. Приседание помогает прятаться за различными предметами и уходить от выстрелов в верхнюю половину туловища. Неплохо, пробежав дверь, присесть сразу за углом, в пылу погони враг может и не заметить, после чего можно, не торопясь, пристрелить его сзади. Замечено, что присевшему можно легко запрыгнуть на голову и спокойно его пристрелить, стряхнуть тебя будет трудно. Если ты присел, то противник для верности прицела может проделать то же самое. Тут самое время вскочить, набежать, перепрыгнуть его и ударить сзади. К бестолковым хорошо подбежать вплотную, присесть и выстрелить из двустволки снизу. Милое дело, мало не покажется. С ними, кстати, срабатывают самые элементарные приемы. Например, услышал его приближающиеся шаги — присядь. Неопытный боец тебя просто не распознает, а ты выстрелишь первым.

– А как пользоваться вертикальными лестницами, сэр? — задал вопрос Вредитель.

– Лучше вообще никак не пользоваться. Скорость движения по ним очень невелика, поэтому забирающийся по лестнице — отличная мишень, старайся по ним не лазать. На лестнице нельзя повернуться больше чем на 90 градусов, сразу падаешь, поэтому никого

вокруг ты не увидишь, давая им возможность аккуратно прицелиться и пристрелить тебя. Если ты лезешь наверх и в тебя начали стрелять, повернись, спрыгни ниже, вцепись снова, так попасть сложнее. Если кто-то такой же умный лезет снизу за тобой, можно попятиться, пролететь вниз и снова зацепиться уже за ним, после чего как следует надавать ему под зад. Будь осторожен и с обычными лестницами: либо сходи по ним медленно, либо стрэйфом, так меньше шума.

– А как спрыгивать с высоты?

– Лучше всего в воду, причем в глубокое место. Перед ударом об воду не забудь нажать прыжок, маскируй звуки. Нет воды — нацеливайся на пологий склон, чем больше наклон — тем меньше ущерб здоровью.

– А что нового под водой?

– Новое под водой то, что теперь вода прозрачная и тебя отлично видно с берега. Поэтому лучше купаний избегать. А уж если плывешь, то пользуйся рэйлганом, под водой он очень хорош. Так, еще вопросы есть? Вопросов нет. Лютый, давай про греппен-Quake.

Ветеран потянулся, внимательно осмотрел притихших бойцов и заговорил:

– Как правило, все стоящие бойцы объединяются в Кланы и бьются против других Кланов, однако частенько можно наблюдать бои по типу "все против всех". Над этим мало кто задумывается, но даже здесь есть свои приемы, стратегия и тактика.

Во-первых, при настройке на такой бой необходимо выставить deathmatch 3, при котором оружие не пропадает, решив таким образом проблему кемперства. Угрюмый, мы с тобой потом отдельно на эту тему побеседуем...

Необходимо включить мгновенную инициализацию озверина и неуязвимости, как это было в Quake. Иначе какой — нибудь умник, набрав штучки три озверина, будет носится минуты полторы сметая все живое, а это полная чушь.

Изучи уровень. Не лезь туда, где ничего не знаешь, будут бить постоянно и вообще заживо сожрут. Тебе удовольствия никакого, а врагам радость и почет.

Сразу следует понять, что бой идет на количество фрагов, и строить свою тактику исходя из этого. Не путайте теплое с мягким: ни в коем случае нельзя устраивать дуэли и гоняться за определенным противником. Наоборот, сразу выявляем слабаков и концентрируемся только на них. Любая попытка личных разборок ведет к поражению, так что лучше синица в руках, чем утка под кроватью. Потом разберетесь один на один, а сейчас время для mass overkill.

Начинаем бой с комплектации оружия и брони. Не надо пытаться застрелить всех из помповика, только привлечете к себе внимание и загубите счет. Помните, что можно постоянно собирать любую броню, даже младшую после старшей. Сообразуй маршрут со временем ее появления, подбираем всю. Уследить за оружием невозможно надо просто стараться взять что помощнее. А вот за боеприпасами, поскольку их мало, присматривать необходимо.

Каждый из вас помнит Боевой Устав, который гласит, что преимущество в бою имеет тот, кто занимает господствующую высоту. Залезайте повыше, устраивайте гнездо в козырном месте и ведите снайперский отстрел. При этом, сидя на верхотуре, не забывай держать круговую оборону, поскольку раз туда забрался ты, значит может (и хочет) забраться и кто-нибудь другой. Так вот, когда он туда залезает, то видит тебя стоящим у края и смотрящим вниз. Подходит, приставляет два ствола к затылочной части твоего черепа и спокойно пускает тебя в расход. Так что бдительности не теряй, озирайся. То же самое и внизу, когда ты замечаешь снайпера и начинаешь его выкуривать гранатно-ракетным обстрелом. Постоянно озирайся, внизу народу бегает еще больше, и пока ты таращишься вверх, тебя постоянно будут между делом валить пробегающие мимо. Лучше подумай, как самому туда забраться и зайти с тыла. Внимательно прислушивайся к проходящим поблизости схваткам и беги туда. Даже если один прибил другого, то он и сам ослаблен, так что самое время довести дело до логического конца. Как вы помните, при этом надо изначально концентрироваться на сильном бойце, слабого добиваем вторым.

Передвигаемся только бегом, в бою такого типа маскировке звука внимания можно не уделять. Оттачивай технику бега задом наперед, за тобой постоянно кто-нибудь будет гоняться, надо уметь с этим бороться.

И самое пристальное внимание — озверину. Четко следим за временем и прибываем к месту его дислокации секунд за 10 до появления, чтобы иметь возможность и время перестрелять дожидающихся его соперников и спокойно взять самому. То же самое касается и брони. А когда берем, сразу направляемся в места максимальной концентрации бойцов, туда, где бегает основная масса, сопровождая пробег тотальной аннигиляцией. Маршрут прокладываем по местам подбора брони, оружия и боеприпасов, но каждый раз вносим разнообразие, не становясь предсказуемыми. И назад прибегаем опять секунд за 10 до появления озверина. Учитывая размер нынешних deathmatch — уровней, добиться этого нетрудно.

Не забываем про Megahealth, стараемся брать постоянно. Про armor shield вообще молчу, он постоянно должен быть у тебя. Следи за батарейками.

Так, насчет "все против всех" пока все. Поговорим о командах.

Объединившись в Кланы с такими же Кланами и сражаются, отрабатывая взаимодействие и командный дух. Дело хорошее, и тоже имеет свои тонкости. Я считаю, что командами лучше биться в Capture the Flag или Team Fortress, там это имеет гораздо больше смысла, но для тех, кто любит просто так, все же кое — что поясню.

Во времена первого Quake бои проходили, как правило четыре на четыре, для большего количества было маловато места. Теперь уровни стали значительно больше, так что можно без проблем сразиться и десять на десять, были бы желающие.

Гоблин уже говорил об имеющихся трех моделях бойцов: мужчине, женщине и киборге. Они прекрасно подходят для командных состязаний, тут уж чужого со своим никак не перепутаешь. Среди шкур есть как светлые, так и темные (типа Sniper & Viper), позволяющие любителям тихариться по углам. Все их можно легко перекрасить под свой вкус в любом графическом редакторе. Я бы рекомендовал ввести раскраску внутри команды для более четкого распределения ролей и установления личности. Например, красные стерегут озверин, а зеленые гранатомет. Если ты встречаешь красного в другом конце уровня без озверина, то что-то на его позиции не так, необходима помощь. Цвет можно привязать и к своему состоянию. Скажем, если тебя убили и ты только что появился, поможет такая привязка:

bind <удобная клавиша>"say_team New & without weapon!; skin sniper"

Таким образом, все сообразят что ты только что вылупился и подогреют оружием. Упаковавшись, смени окраску и приступай к отстрелу врагов.

Насчет того, чтобы делиться. Тут все как Capture the Flag, с той только разницей, что теперь у тебя может скопиться по несколько штук разных видов вооружения и ты превратишься в ходячий арсенал. Так что отдав пару — тройку гипербластеров товарищам ты ничего не потеряешь. Особенно это помогает в тех случаях, когда часть команды полегла и необходимо быстро всех вооружить для ответного рейда по тылам. Делается это так:

bind <удобная клавиша> "drop"

Выбираем в инвентаре оружие и выкидываем его нажатием кнопки, после чего всем остается только укрепить броню и можно спокойно приступать к геноциду.

Для связи с товарищами используем старый добрый messagemode 2, делая привязку:

bind <удобная клавиша> "messagemode 2"

Нажав на нее получаем возможность общаться только внутри команды, однако лучше все-таки всем сидеть в одном помещении и спокойно переговариваться.

Помогают в этом деле и упомянутые ранее "волны". Посмотрите, каждую из них можно принять за соответствие какому-нибудь сообщению. А указание направления (point) говорит само за себя.

Командная тактика подразумевает контроль за местами появления артефактов и оружия, где организуется встреча врага по всем законам Quake-гостеприимства. Кстати, BFG лучше сразу договориться не применять, сражаться с ней — полный бред. Основной упор — на озверин, броню и power shield, это мы из цепких лап вообще не выпускаем. Не забываем про respawn spots, изничтожая врага уже на старте. Бойцы с крепкой броней должны постоянно подменять ослабевших на передовой для их отхода в тыл и укрепления. Лучше всего в бою держаться двойками, прикрывая друг друга. И ни в коем случае не превращать бой в обычный "все против

всех", катаясь по полу мохнатым визжащим клубком, действовать надо строго согласованно и по плану.

Вот, у меня, собственно, все. Когда приступим к тренировкам — все покажу на живых примерах.

– Ну что,– сказал Гоблин, — Осталась тактика боя один на один. Мои пояснения подразумевают доскональное знание курса Deathmatch Quake, который вы можете найти во втором номере "Навигатора" за этот год либо в более полном изложении на сервере *quake.spb.ru*. Поэтому разъяснять общеизвестные положения я не буду.

Итак, дуэль. Только бой один на один позволяет выяснить, кто же на что годится и что из себя представляет. Беготня сворой по уровням тоже представляет интерес, но это совсем не то и точного представления о квалификации бойца не дает.

Основа основ успешного выполнения боевых операций — передвижения. Только бегом!

Правило №1, известное всем с раннего детства: успеть добежать до стола и схватить ложку. Перво–наперво мы упаковываемся достойным оружием и броней, стараясь лишить противника брони. Особое внимание — power shield и батарейкам. Если он у тебя, то общая крепость брони возрастает примерно до 400 (четырехсот, да, да) единиц, поэтому я так на него и упираю. Будучи так плотно снаряженным, уничтожить врага не представляет большого труда, он постоянно будет себя чувствовать как овца на мясокомбинате. Лишить его возможности взять хорошее оружие теперь сложно, так что жди его только у чего–нибудь могучего типа рэйлгана или гипербластера, а когда прибежит — мочи. Короче: беги по уровню как саранча и тащи все, что к полу не приколочено.

Из поверженного врага теперь выпадает только бывшее у него в руках оружие, а не рюкзачок, но ты и его забирай. Жаль, сапоги с него снимать нельзя, попадаются хорошие.

Если договорились брать озверин, не допускай его попадания во вражеские лапы, контролируй время и место появления. То же самое и с другими артефактами. Если берете череп, то сообразуй его захват с озверинами: четыре озверина — один череп.

Ну и, конечно, внимательно слушай. Как известно, разведчики бывают двух типов: внимательные и мертвые. В дуэли звук — это все. Слушай сам, вводи в заблуждение его. Внимательно следи за тем, где и сколько боеприпасов он набрал.

Тренируйся на ботах, налегая при этом на реакцию и меткость. Работай над стрельбой, хитрить с ними бесполезно, не для того они сделаны.

И самое главное — думай! Побеждает всегда тот, у кого извилин больше, у кого они гуще расположены и глубже прорезаны. Тот, у кого извилина всего одна, стремительно переходящая в прямую кишку, всегда в проигрыше. Не пытайся компенсировать глупость ловкостью, все равно ничего не выйдет. Думай!

Ну, на пока у меня все. Продолжим уже на тренажерах в конкретной обстановке.

И последнее... Встретите Трэша — не трогайте его... ОН — МОЙ!!! Сержант, веди взвод в учебный корпус.

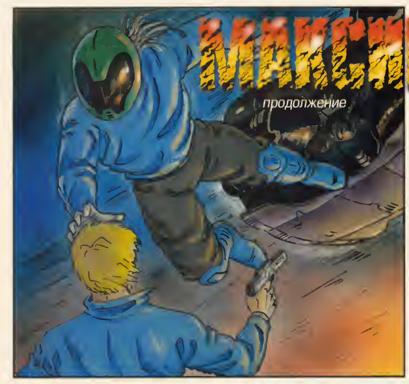
– Становись! Равняйсь! Смирно! С места с песней, правое плечо вперед! Шагом — МАРШ!

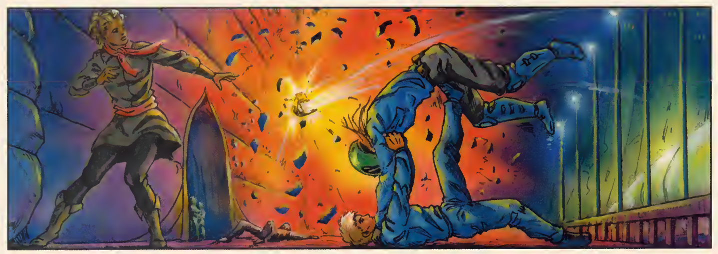
Тридцать сапог резко ударили по бетону и взвод дружно, как один человек, развернулся и пошел в сторону учебного корпуса. Взвод шел по плацу, а над кратером летела песня:

Quake me tender, Quake me sweet.
You'll soon look like fresh cuts of meat.
Quake me nasty, Quake me hard.
I'll have twice the frags of yours, the tard.
Quake me viscious, Quake me slut.
I'll shove this quad rocket straight up your butt.

Дмитрий Пучков

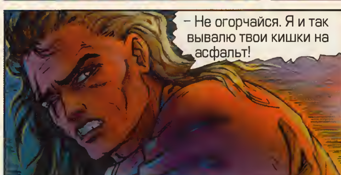
P.S. От лица службы хочу объявить благодарность: Джону Рэ, Джону Кэ, Дэйву Тэ, Адриану Кэ, Кевину Кэ, Сэнди Пэ, Шону Гэ и Американу Мэ.





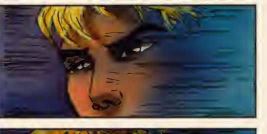
начало смотри в №4 1998

– Какой-то ты вялый.
Надо больше тренироваться!


– Не огорчайся. Я и так вывалю твои кишки на асфальт!

– Ты опять промахнулся!

– Попрощайся с подружкой, придурок!

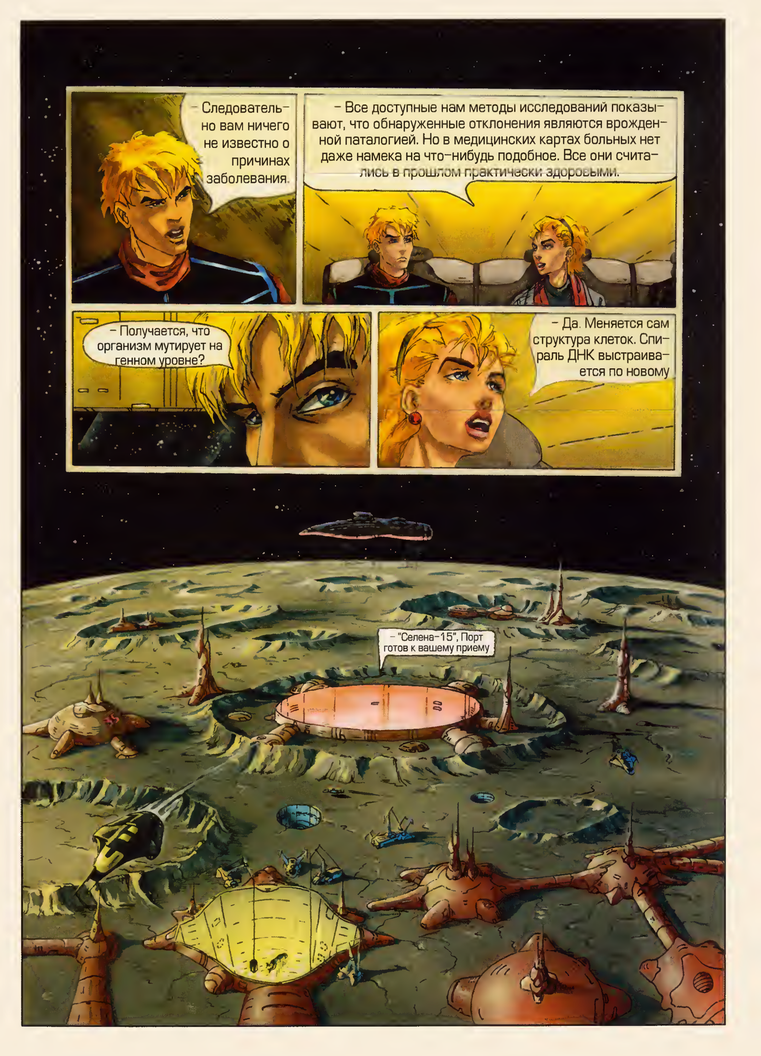


– УМРИ!!!

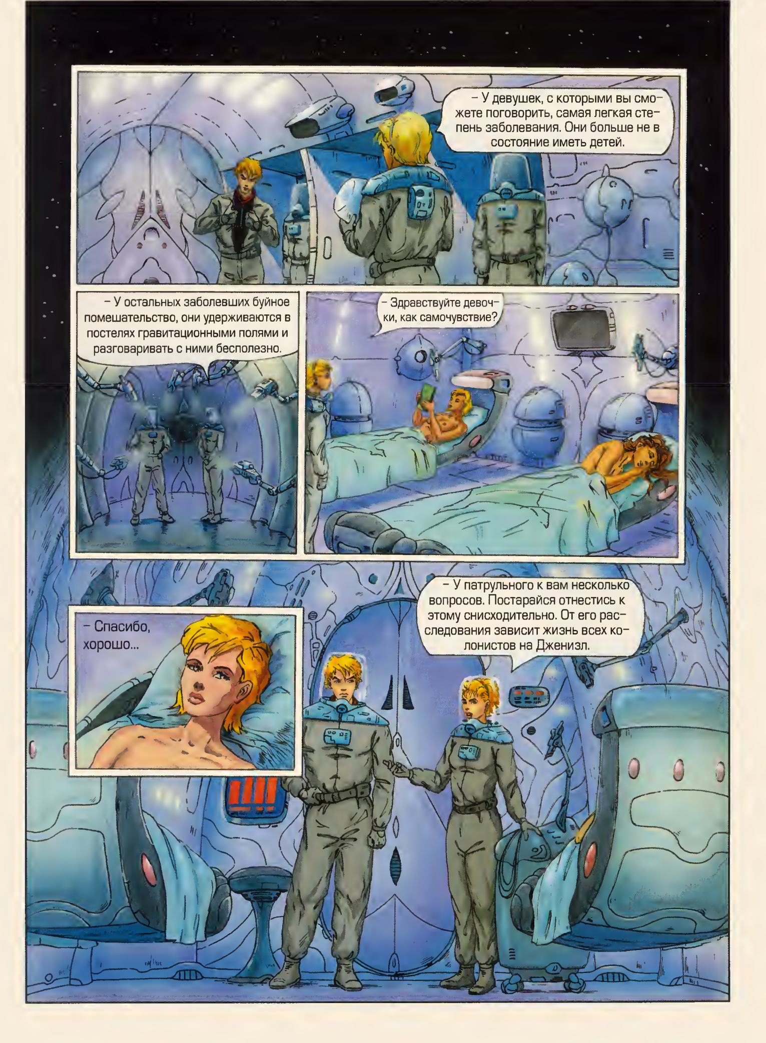
– Макс! Полиция уже близко.
– Уходим. Нам не до объяснений. "Селена" не будет ждать.

– Расскажите мне о Джениэл.
Из-за спешки я не успел просмотреть
информдиск.

– На этой планете провели очень
тщательное исследование биосфе-
ры, и мы справились со всеми
враждебными микроорганизмами
создав антитела. Поэтому происходящее при-
вело нас в замешательство.

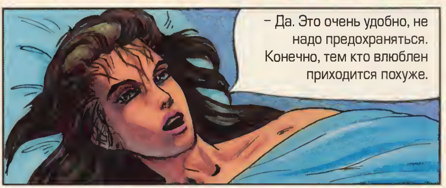


– Следователь-
но вам ничего
не известно о
причинах
заболевания.
– Все доступные нам методы исследований показы-
вают, что обнаруженные отклонения являются врожден-
ной паталогией. Но в медицинских картах больных нет
даже намека на что-нибудь подобное. Все они счита-
лись в прошлом практически здоровыми.
– Получается, что
организм мутирует на
генном уровне?
– Да. Меняется сам
структура клеток. Спи-
раль ДНК выстраива-
ется по новому
– "Селена-15", Порт
готов к вашему приему

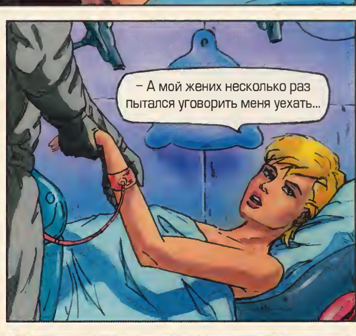

– У девушек, с которыми вы сможете поговорить, самая легкая степень заболевания. Они больше не в состояние иметь детей.
– У остальных заболевших буйное помешательство, они удерживаются в постелях гравитационными полями и разговаривать с ними бесполезно.
– Здравствуйте девочки, как самочувствие?
– Спасибо, хорошо...
– У патрульного к вам несколько вопросов. Постарайся отнестись к этому снисходительно. От его расследования зависит жизнь всех колонистов на Дженизл.

– Когда в последний раз ваше состояние находилось в норме?
– Год назад. Я проходила медкомиссию перед отправкой в колонию.

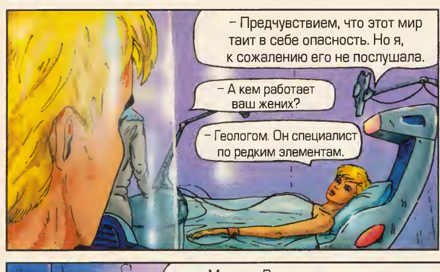
– Об отклонениях вы узнали на ежегодном медосмотре?


– Да. Это очень удобно, не надо предохраняться. Конечно, тем кто влюблен приходится похуже.

– Кто-нибудь намекал вам, что на Джениэл лучше не задерживаться?
– Мне нет. Но ходили слухи, что Джeнниэл – "проклятый мир".


– А мой жених несколько раз пытался уговорить меня уехать...

– И чем он это объяснял?



– Я узнал больше, чем вы можете себе представить. Геолог с предчувствием опасности, вот ключевой узел. А что происходит с этими людьми?

Автор: Александр ЕРЕМИН

продолжение следует...

MADMAN

Приходилось ли вам о чем-либо жалеть в жизни? Не знаю как вам, а я преисполнился жалостью не только к жизни, но и к самому себе, когда наконец пришел в сознание — чувствовать себя мальчиком-колокольчиком, неустанно получающим в этот самый колокол от звонаря с маниакальными причудами не входит в мой круг удовольствий, но это нисколько не мешает моей голове гудеть подобно рождественскому набату, а телу ныть подобно единственной струне в музыкальном инструменте печального тунгуса (звенка, манси, чукчи). Невежды и грубияны конечно подумают — вашего покорного слугу мучило нещадное похмелье — однако я со своей стороны вынужден буду поставить под сомнение их эрудицию и скромно, но с чувством сохраненного достоинства, возразить: "Я, конечно же, ценю Вашу точку зрения и безмерно уввжаю предложенную Вами версию происходящего, однако все же позволю себе предложить собственное видение ситуации — "преклонный возраст" и многолетний стаж распития алкоголесодержащих напитков дают мне основания утверждать, что похмельный синдром переносится организмом несколько иначе и, главное, много легче (!) — скорее я переживаю сильнейшее физическое истощение и душевное смятение, щедро приправленные болью, равномерно разлитой по всему телу и постепенно сползающей к голове. Если Вы не верите мне на слово, то достаточно просто бросить взгляд на синяки, шрамы, ожоги, рваные раны, обильно удобренные кровью, чтобы отбросить последние сомнения и броситься оказывать мне первую (а может и последнюю) медицинскую помощь".

Да, действительно, от аптечки-другой мне трудно было бы отказаться по трем причинам:

1. Они мне действительно необходимы.
2. Физическая слабость не оставляет возможности ни согласиться, ни отказаться от чего-либо.
3. Местность, где я нахожусь не располагает к надеждам на встречу с медперсоналом да и просто с доброжелателями — так что даже отказать-то некому.

Впрочем, обо всем по порядку.

***

На смену дикому скрежету тормозов и визгу плавящейся резины пришла неожиданная но чарующая тишина — я больше не находился в гибнущей машине — мягкий ласкающий свет принял мое тело в невидимые объятия и понес куда вверх, где

волшебно белым призраком ждал слепящий ИСТОЧНИК СВЕТА (к своему глубочайшему стыду, в тот момент мне не удалось воспринять важность происходящего, и я пробурчал нечто типа: "ну елки-палки, ничего ж не видать!")

Не знаю сколько прошло времени (существует ли оно здесь?!) — постепенно я таял в ИСТОЧНИКЕ, становился ЕГО частью, ИМ самим — все исчезло так же неожиданно, как и появилось:

я стоял посреди небольшой комнаты, единственными предметами интерьера которой являлись стол и сидящий за ним мужик, что в общем можно назвать вполне обыденным и бытовым зрелищем, если не обращать внимания на то, что стол парил в воздухе (вернее в тумане — вся комнатушка была пронизана белесым туманом), а у мужика за спиной явственно просматривались крылья. Несколько секунд "пернатый" молчал, затем, словно не замечая меня, тихо пробурчал себе под нос:

– Таа-аак, вождение в пьяном виде — приехали, и как всегда в мою смену.

– Я, это, права обмывал, — попытался вмешаться в его беседу я, — больше такое не повторится.

– Не сомневаюсь, — без тени улыбки пробурчал "летчик" и со вздохом принялся листать огромный талмуд. Наконец, он поднял глаза и с тоской посмотрел куда-то мимо меня:

– Дело согласны рвссматривать без народных заседателей?

Я собирался что-то возразить, когда он бесцеремонно меня перебил и с отсутствующим выражением лица представился:

– Можете называть меня Михаилом, — вновь согнулся над книгой и начал быстро записывать: от нвродных заседателей отказался, от адвоката тоже, — короткий взгляд в мою сторону, — присяжных тоже не будет, все 12 апостолов, того, после амброзии в райских кущах отлеживаются, — он извиняющееся пожал плечами и резюмировал, — на единоличное рассмотрение дела согласен. Возражения, ходатайств будут? Нет, тогда перейдем к существу.

Возмущенный такой наглостью, я вознамерился выступить с "нотой протеста":

– Это как же согласен, какие кущи, причем здесь...

Договорить мне опять не удалось, архангел равнодушно покачал головой и с зевком заявил:

– Н-да, рая здесь не светит; признаете, что нарушали законы божьи?

– Какие такие законы, ничего я не нарушал, — не без гордости сказал я.

– Будем смотреть фвктам в лицо, — Михаил перевернул несколько листов и вяло принялся рассматривать какую-то диаграмму.

— Оглашаю обвинение: пункт первый — "Не убий". Та-ак — Doom II, Deathmatch -250 тысяч невинно убиенных душ.

– Самооборона, — возразил я.

Михаил недовольно поморщился и продолжил:

– Warcraft1&2 — истребление орочьего племени, — браконьерство, то есть. Civilization1&2 — геноцид, экоцид, преступления против мира и человечества; Heroes Might and Magic 1&2...

Тут я не выдержал:

– Ты че смотришь — смотри лучше тетрис!

– Так, Descent 1&2 — 500 убитых", — как ни в чем не бывало, продолжил "крылатый".

От неожиданности у меня округлились и попытались выпасть из орбит глаза:

– В Десанте — убитые(?!), ты с крыши упал, да там акромя техники ни одной живой души нет!

Судья комично вытянул губы и важно надул щеки:

– Закон Божий охраняет и механические формы жизни, хе! луддит... Carmageddon — количество жертв среди мирного населения точной оценке не поддается.

Пункт второй: "Не укради". О "Diablo", кроме того, что вы являетесь читером, так еще и вещи расхищали, как-то:

– кольцо волшебное — 3 штуки;
– посох магический — 2 штуки;
– монета золотая — 80 тысяч штук.

Пункт третий: "Не прелюбодействуй" — здесь у нас собран видеоматериал — ангел ухмыльнулся и кивком указал на блок видеокассет. Кроме того зафиксированы факты прелюбодейства в извращенной форме.

Я просто задыхался от гнева:

– #$%^##&!!! Уж такого точно не было, да и не могло быть!!!

Передо мной в воздухв возник логотип мелкомягких и, не на шутку развеселившийся Михаил с победоносным видом вопросил: "с чикагой приходилось заниматься непристойными излишествами?"

– Н-да, регулярно, — я был ошарашен и подавлен.

– Пункт четвертый: "Не сотвори себе кумира" — а кумиров у вас оказалось аж четыре штуки — Id, Doom, Quake и, наконец, пиво — прям язычество какое-то получается, идолопоклонничество.

Дополнительные пункты: вы являетесь атеистом, — он неодобритвльно покачал головой.

Понимая, что дела мои плохи, я принялся отчаянно защищаться:

– И совсем не атеист, я — адвентист 7-го дня!!!

Михаил опять склонился над книгой и что-то приписал:

– Угу, еще и лгун. Вам известно, что Судом Божьим осуждается самоубийство?" — брови Михаила сурово сдвинулись на переносице.

– Ну, слышал, что-то подобное — не понимая к чему он клонит, ответил я.

– Так вот, Quake: 267 раз вы причинили себе смертоубийство.

– А ты бы попробовал рокетджамп в прожекте поделать, — неучтиво заявил я.

– Плюс ко всему вышеизложенному вам инкриминируется факт избиения младенцев.

– ?!!, — если дальше так пойдет, то я совсем лишусь и без того не в меру выпуклых (от всего увиденного и услышанного) глаз, — да что я совсем садист что ли?!

– Материалы говорят следующее: DOOM, 27 тысяч фрагов нв рождении.

Последнее утверждение вконец добило меня, и я окончательно скис.

Михаил торжественно (или торжествующе?) взглянул на меня и протокольно произнес:

– Суд удаляется в совещательную комнату.

***

Воздух вокруг судьи заклубился бледно зеленой дымкой, черты его лица исказились, потеряли четкость и объем, еще секунда — и Михаил исчез из комнаты.

– Кот ты Чеширский! — зло прокричал я вслед, — чтоб тебя телефрагнуло!

Страх и уныние овладели моим сердцем, дрожь предательским клинком пронзила тело. Тяжвлая поступь отчаяния барабанной дробью отдавалась в обезумевшем сознании.

– Надо успокоиться, все нормально, все будет нормально, только надо успокоиться, — собственный глухой шепот пугающим эхом прокатился по пустой комнате, —

я пьян, чертовски пьян, утром я проснусь, и этот идиотский сон исчезнет... да исчезнет, и мне нужно будет перейти на напитки попроще — кефир, спрайт, чай, чай — это чудесно, чай —это то, что надо, да-да, три ложки сахара, свежий приятно кислый лимон, обжигающий кипяток...

В сознание меня вернуло чье-то надсадное сопенье: судья вновь восседал на своем месте — закусив в напряжении губу, он скрючился над талмудом и что-то записывал. Ангельский лоб покрылся испариной, глаза налились нездоровым кроваво красным светом, щека нервно подергиввлвсь, а рот искривился в судороге:

– Ага, здесь складываем, здесь поглощаем, тут что у нас? Квалифицированный состав, двойная форма вины, еще накинем, эээ, смягчающие обстоятельства, вычитаем, покушение... формальный состав... исключаем... вред здоровью средней тяжести... квалифицируем, — внезапно Михаил вскочил, погрозил куда-то в пустоту кулаком и с криком "математика — suxx, юриспруденция — suxx, ненавижу, прости Господи" бросил талмуд на стол. Нет, не бросил, а шмякнул об стол — с чувством, с расстановкой — мне понравилось.

Казалось только сейчас "жертва науки" заметила меня и... засмущалась:

– ы, того, не обращай внимания, не сдержался я, доконала бумажная рутина... эх, сейчас бы Вельзевула-Люцифера, Сайбердемона какого — да голыми руками, да как в былые времена, — глаза ангела мечтательно закатились, на лице появилась сладострастная улыбка, — ээээх! — тяжелый вздох, — а ты видишь чем приходиться заниматься, — экс-воитель, нынешний чиновник, с ненавистью поднял книгу и обреченно пробормотал, — ладно, придется тебе еще подождать, пойду дальше свой крест волочить. И вновь исчез.

Ожидание, казалось, длилось целую вечность. Впрочем, время оказало на меня живительное воздействие: я пришел в себя, успокоился и даже несколько взбодрился. Будущее уже не казалось столь ужасающим, а настоящее – ирреальным. Я жив (в той или иной мере), и это на данный момент главное. Все-таки надежда — великая вещь.

***

Он явился, когда я спал. Впрочем, будить меня не пришлось — оглушительный грохот фанфар и ослепительно золотистое сияние способны были пробудить и более мертвого человека, чем ваш покорный слуга. Предо мной восстал АРХАНГЕЛ — Михаил больше не выглядел усталым, замученным чиновником, теперь это был ВЕРХОВНЫЙ СУДЬЯ: снежно белые крыла его расправлены, жгуче красная мантия перелива-

ется всеми оттенками умирающего в закате светила, карающий меч Правосудия металлическим жалом застыл в его правой руке, в левой покоится Библия.

– Вау, модный у тебя прикид, Бэтмэн бы от зависти удавился! — почти в истинном восхищении прокричал я.

Следующие 5–6 часов Михаил зачитывал огромный приговор — ангельско-напыщенный официоз вконец разморил меня, и я задремал. Впрочем, при словах "сей раб божий приговаривается к трем тысячам восемьсот шестьдесят четырем годам лишения свободы в исправительно-трудовой колонии четвертого круга ада строгого режима" сон как рукой сняло:

– Пппоооддожди! Д-да ты че! А отсрочка исполнения приговора, условное осуждение, условно-досрочное освобождение? Мне ж домой надо! Не, я так не согласен! Заявляю ходатайство, жалобу, кассацию и апелляцию! У вас какая вышестоящая инстанция?

– Верховный Божий Суд Отца_Сына_Святого Духа.

– Вот там я и буду судиться.

– Да далась тебе эта шарашка триединая — к консенсусу до самого Судного Дня приходить будут — намаешься!

– Я настаиваю.

Архангел обиженно хмыкнул:

– Дело твое, судебное разбирательство откладывается до Страстной недели.

– Ну все, боярин, возвращай меня домой! — моему ликованию не было предела. Судья недоуменно нахмурил брови:

– Домой? Нет, посидишь пока в первом круге предварительного задержания. До Страстной Недели!

– Надежа царь, что ж ты делаешь?!! — надежда на возвращение домой растаяла в мгновение ока. Через секунду примеру надежды последовал Зал Судебного Заседания –комната вместе с вредным ангелом исчезла, налетел обжигающе холодный ветер, завертел, закрутил меня и унес прочь.

***

Вот ты какой "первый круг ада предварительного заключения"! Родной и с детства близкий — мы называли тебя просто "первым мапом", теперь ты стал мне тюрьмой, личным "адом на Земле". Я нахожусь на балкончике первого уровня второго Дума, — какая ирония! Короткий взгляд налево — да, конечно, вот бензопила — я ностальгически глажу острые зубья –"find some meat" разносится в моей голове. Взгляд направо — теперь я широко улыбаюсь — сюрприз! — рокет лаунчер, двустволка, БФГ. Конечно! Разве может быть иначе... Время надрать кое-кому кое-что. А выход мы найдем...

***

Наглая самодовольная ухмылка довольно быстро покинула мое чело — вккурат после попытки поднять БФГу. Эта штуковина весила не менее центнера. В лучшем случае я смог бы таскать с собой её аккумуляторы. Посовещавшись с самим собой несколько секунд, я пришел к выводу, что для настоящего мужчины применение БФГ неприемлемо (благо найти гашетку так и не удалось) и перешел к экспонату под названием Rocket Launcher. Который также не вызвал оптимизма — ни массой, ни размером, ни возможностью легкого суицида. Так, что у нас осталось? Ага, супер шотган! "Да, это выбор настоящего мужчины", — сказал я себе, любовно поглаживая два ствола, — "легко, нвдежно и практично". Я был доволен собой. Пришло время, покинуть уютный балкончик. Тихонечко выглянул из-за угла — так и есть, у лесенок мирно курили два солдата. Они негромко переговаривались между собой, иногда посмеиваясь, иногда раздосадовано покачивали головами. Поймите меня правильно, я не являюсь ни пацифистом, ни альтруистом, но стрелять по живым людям... нет, это не для меня. Поэтому, вежливо прокашлявшись, я не менее вежливо произнес: "Руки вверх, все на пол". Солдаты стали МЕДЛЕННО разворачиваться – "кнопкодавы" мелькнула в мозгу озорная мысль. Тактично рассмеявшись, я повторил свою скромную просьбу.

– Ты кто? — охранники выглядели удивленными.

– Я беспринципный убийца непослушных охранников! А теперь просьба занять спальные места.

Мои пленники переглянулись, нехотя отбросили оружие и... довольно "по-домашнему" уселись на ступеньки. Видимо мои слова "все на пол" были истолкованы превратно. Впрочем, настаивать я не стал:

– Итак, уважаемые товарищи, позвольте огласить вам свое видение дальнейшей программы наших совместных действий:

Пункт 1: граждане доблестные гвардианы, с вашей стороны было бы в высшей степени невежливым оставить меня в неведении относительно ваших жв не менее доблестных имен. Я, как вы помните, уже имел честь представиться, поэтому, если вас это не затруднит, попрошу об отввтной услуге", — я "ненароком" взглянул на двустволку в своих руквх.

Либо взгляд не оствлся незамеченным, либо на солдат произввло огромное впечатление мое крвсноречие, но они с готовностью выпалили:

– Рядовой Дер Эрсте.

– Рядовой Зе Секонд.

Широкая улыбка осветила мое хмурое чело:

– Очень приятно. Теперь позвольте перейти к пункту второму.

Пункт 2: я, являясь истинным почитателем и видным знатоком картографии и геодезии ада, хотел бы убедиться, что у уютного, гостеприимного местечка, в котором мы так мило беседуем, есть не только вход, но и выход, который в свою очередь находится...?

Зе Секонд олицетворял собой беспримерную жажду жизни:

– Да-да, выход есть, по коридору два раза направо и в большой зале налево.

– В зале с лифтом и плазмаганом на тумбочке?

Оба охранника оторопели от моих познаний, не забыв, правда, энергично покивать головами.

– Дежавю, — в качестве оправдания сказал я, — следуем далее. Пункт 3: любопытство порочно, преступно и аморально, поэтому следующий вопрос вызывавт у меня самого бурю негодования и волну самоосуждающего гнева, но все же — куда ведет выход? Не в реальный ли мир?

Мои невольные собеседники были настолько искренне удручены собственной неэрудированностью в обсуждаемом вопросе и так боязливо пожимали плечами, что мне даже стало немного их жаль:

– Ну ничего, ничего, не расстраивайтесь, все знать невозможно. Итак, заключительный четвертый пункт нашей многотрудной программы: я вынужден покинуть ваше приятное во всех отношениях общество, и мне доставит огромное удовольствие, если на прощание Дер Эрсте подарит вашему покорному слуге свою форму, а Зе Секонд громко прокричит что-нибудь типа "Эй, Дер Эрсте, дружище, ты не мог бы сбегать в зал,

скажем, за... пивом?" Я лелею некоторую надежду, что вы, ребятв, иногда навещвете звл в поисках доброго зля и хмельной амброзии? — небольшая, но внушающая определенное уважение горка пустых бутылок, скромно расположившаяся у основания одного из столбов, красноречиво указывала на то, что мои новые "друзья" совершают подобный "хадж" с удивительной частотой и постоянством. — И ввши коллеги по осуществлению охранной деятельности, гордо несущие свой пост в коридоре,

не будут возражать, если я тихонечко наведаюсь в хранилище "жемчужин пивной культуры" с единственной целью — преклонить колени прекрасному темно-светлому культу Бахуса?"

***

На мне форма охранника. Руки судорожно сжимают спасительную двуствольную "соломинку". Легкая дрожь противно сотрясает тело. Через несколько мгновений мне придется пройти сквозь строй солдат к выходу. Если они что-нибудь заподозрят... Впрочем, об зтом лучше не думать.

Где-то в тумане раздается крик: "Эрсте, сгоняй за пивом. В горле пересохло." Набираю полные легкие воздуха. Пора!

***

Не знаю где я просчитался. Может меня выдал диагональный думерский бег, может наличие двустволки — оружия предполагаемого противника, может я разительно не похож на Дер Эрста... Кто знает... Твпврь зто уже не важно. Важно то, что

с моим появлением охрана открыла шквальный огонь.

Я не помню как добрался до зала — наверное, меня спасли думерские нвыки, любовь к жизни, чудо... Спвсибо, память, что ты не хранишь трвгические подробности, спасибо...

Выскочив из коридора, я понял — до выхода не добрвться: глаза застилает кровь, ноги перебиты, путь к свободе перегорожен двумя импами. "Лифт! Спасенив твм!" — возникает мысль в затуманенном мозгу. Безвольные, окровввленные руки жмут на переключатель. Платформа опускается. Там Имп. Двустволка. Выстрел. Тело монстра грузно падает. Агония. Быстрей на лифт!

Неожиданно спину обжигает мучительная боль. Где-то сзади разносится торжествующий рев Импа. Лифт поднимается. "Нужно его заклинить" — последняя мысль ядовитым облаком застилает сознание. Погружение. В ПРОПАСТЬ...

***

Файерболы Импов порождают галлюцинации. А может их порождает сильная потеря крови. Мне сие неведомо. Но то, что открылось моему сознанию, иначе как галлюцинация не определишь.

***

Я стою на вершине холма. Отсюда открывается прекрасный вид — местные пейзажи поражают буйством красок — жвлто-красно-бурый осенний лес, равнина покрыта бесконечно-зеленым ковром травы, изумруднвя река звораживает взор, ее величественное безмятежно-спокойное течение может свести с ума, вдалеке сверкают волшебно бвлыми снежными шапками горы, дурманящий аромвт воздухв, слабо колышущегося в лучах золотистого солнца, наполняет легкие и опьяняет мозг... Неожиданно возникают чужие, не принадлежащие этому миру звуки, они больно режут слух, чувство блаженного восторга покидает меня, наваждение уходит.

Теперь я вижу огромную темную вереницу людей и странных, но отчасти знакомых созданий. Вскоре я начинаю различать отдельные лица: вот идет строй думеров, кто-то приветливо машет мне рукой, следом двигается клан Team

Fortress`a — пара демоманов, несколько инженеров, снайпер, медик и скаут с флагом, кто-то истошно кричит: "Стардер, прикрой меня!", появляются квакеры-стандартники, узнаю InfiDel`a, чемпиона Москвы, и Cookie — InfiDel что-то насмешливо говорит Cookie, прислушиваюсь:

— Мое новое сочинвние, послушай: — Бегут солдаты, в руках базуки, шарах ракетой и нету Cookie!

Или вот ещё:

— Шальные руки берут базуки, шарвх ракетой и нету Cookie! — правда, здорово?"

В поэтическую беседу вмешивается ППК, автор Project1:

— Ракеты, базуки, тьфу! — главное двустволка!

Тяжело дыша, трусцой бежит Шамблер, уродливые губы тихонько шепчут:

— Надо бы сбросить пару килограммов.

На полном ходу в могучую тушу Шамблера влетает неопознанная личность, истерично вопящая:

— Я убью Шв6-Нагурат, я убью мать Шаб-Нагурат, я убью детей Шаб-Нагурат.

— Эй, малчик, нз шути так! — почему-то с грузинским акцентом обиженно заявляет Шамблер.

"Личность" в ужасе оглядывается, наконец замечает (sic!) обладателя кавказского баритона, конвульсивно дергается и замертво падает на землю.

С оглушительным реоом проносится крвсная Феррари, из салона доносится музыка в стиле треш и чье-то залихватское "Эх, прокачу!". Зв машиной семенит нелепый имп "с толстой сумкой на ремне", слышен его яростный крик:

— Проезд оплотим! Оплотим проезд!

Над землей летит огромная голова и тихонько причитает:

— Руслан! Людмила! Где вы?!

Смех пробирает меня:

— Какодемон, кончай стебаться!

Джокер с диском от циркулярной пилы угрожающе машет мне кулаком:

— У, кляти москали..., — потом вдруг по-дружески подмигивает и угощает меня сигаретой.

Я пожимаю плечами:

– Не курю.

Из–за спины раздается торжествующий возглас Арчи–Вайла:

– Из искры возгорится пламя!

Сигарета вспыхивает и обжигает мне руку. Довольные розыгрышем шутники с завидной скоростью скрываются из вида.

– На, приложи к ожогу, – Sub–Sero с серьезным видом протягивает мне кусок льда.

– Спасибо. Что привело тебя в эти края, мастер?

– Наш общий друг, Арчи–Вайл, довольно скверно обошелся с моей коллекцией снежных скульптур, теперь нам предстоит серьезный разговор, – ледяной зодчий мрачно улыбается.

Из толпы доносится знакомый голос:

– Тоже мне – Церетели.

Нарастает гул, слышно улюлюканье и свист. Параллельно толпе бежит

желтоволосый человек в солнцезащитных очках. То тут, то там скандируют:

– Маст дай! Маст дай!

Прозрачно синий джин недоуменно морщится:

– Какой такой Мастдай–Банзай?!

Необычноволосый беглец в изнеможении останавливается. Тут же ехидный голос на скверном английском вопрошает:

– What you waiting for, Christmas?!

Изгой нервно озирается по сторонам:

– What?

Добродушный Барон Ада с треском залепляет ему по голове оплеуху:

– А вот твоя панама, герцог, пАнимаешь...

Из толпы выделяется грустный думер и полным тоски голосом спрашивает меня:

– Вы моих аптечек не видали?

Верхом на лошади едет Корвин Амберский и выговаривает идущему рядом зомби:

– Сэр, в вашем имени слишком много заглавных букв... слишком много "AKA", слишком много Team`ов.., – и со вздохом резюмирует, – LMD.

Внезапно рядом со мной вырастает Revenant и с ухмылкой кивает в сторону зомби:

– Мой бывший поинт. Однажды забыл забрать фидошную почту... э, как его скрутило... а так интеллигентнейшее существо...

– Лорд Корвин Амберский! – незнакомый мне худощавый человек быстро приближался к принцу, – Я давно мечтал встретиться с тобой. Я – рыцарь Джедай.

В руках джедая возник лазерный меч:

– Теперь мы разрешим давно мучающий меня вопрос.

Корвин отвечает причудливым ругательством, разворачивает своего коня и скачет прочь.

– Трус! Ты избегаешь честного боя. Тот ли ты великолепный воин, о котором я так много слышал? – джедай бросается в погоню.

Неожиданно Корвин останавливается, расстегивает плащ, раскручивает над головой и бросает в назойливого преследователя. Плащ накрывает его голову и руки. Затем царственный амберит с силой дает пинка джедаю. Тот грузно валится наземь. Грейсвандир, меч Корвина, поражает врага в тот момент, когда последний отбрасывает плащ и пытается подняться.

– О, как низменно это сделано! – кричит умирающий рыцарь. – Я полагал, что

ты честный человек!

– Это не Олимпийские игры, – замечает принц, вытирая клинок о штаны джедая.

– Знакомая сцена, – обращаюсь я к победителю.

Корвин только пожимает плечами:

– Ламеры неисправимы, – и приближается ко мне. – Как тебе, кстати, нравится это измерение?

– Измерение? – я несколько удивлен, – измерение...н–да, здесь забавно, чувствую себя как дома... столько знакомых лиц... мне нравится.

Корвин загадочно улыбается и погружается в раздумье.

В это время появляются новые персонажи: в стороне от дороги движется колонна эсэсовцев, они что–то поют, с трудом различаю:

– Дойче зольдатен, унтерофициерен, нихт капитулирен...

К одному из солдат подкрадывается старый знакомый Джокер и шепчет на ухо одно слово – Wolfenstein. Пронзительный немецкий крик прокатывается по окрестностям –полуобезумевшив фашисты в панике разбегаются. Джокер, загибаясь от смеха, катается по земле.

Теперь я вижу "инкубаторов" – Максон, Брэтт и Вест надрываясь куда–то тащат перепуганную кваковскую обезьяну:

– Признавайся, морда с`квиговская, где остальные скайгеры?!

У холма останавливается гигантский бульдозер с кроваво–красной надписью "Gotcha" на ковше. Из–за двери появляется вечно довольная физиономия Макса Дэймиджа:

– Тут красная Феррари не проезжала? – и, получив утвердительный ответ, радостно добавляет, – повеселимся! Кстати, никто компакт Fear Factory на Sonic Manheim обменять не хочет?

– Спроси у Макрона.

Затылком чувствую чье–то дыхание, оборачиваюсь – Какодемон! Он жалобно смотрит на меня:

– Молодой человек, вы случаем не доктор?

– Да нет, в в чем, собственно, проблема?

– Базедова болезнь замучила, – монстр тяжело вздыхает и так комично выпячивает единственный глаз, что я невольно начинаю хохотать. Довольный собой Какодемон грациозно отлетает в сторону, не забывая, правда, театрально причитать о катящемся в пропасть мире.

Из леса появляется Ух, собаковидный демон. Он что–то кричит. Наконец эхо доносит:

– Баста, карапузики, кончилися танцы.

Корвин что–то говорит мне, но я уже не слышу...

***

Видение исчезло. Я все еще на платформе. Жив. Короткая усмешка. Жив. Моего слуха достигает обезумевший рев адских созданий – Импы жаждут крови и свежего мяса. Разносится человеческий голос:

– Лестницу! Быстро доставить сюда лестницу!

Значит, я все–таки заклинил лифт. Двустволкой. Хочется смеяться. Кровь заливавт гортань. "Аптечку бы", – проносится шальная мысль. Тяжелая ухмылка пврекашивает рот.

Скоро они доберутся до меня. Но есть истина – "Наши не сдаются". Гомерический хохот разрывает горло: "Я выйду Победителем. В любом случае. Может быть посмертно... Кто знает... Какая разница..." Боль. Ужасная Боль.

Через минуту я встану. Конечно, почему нет... Спрыгну на тумбу к плазмагану. Сто метров на пути к выходу. Плазма откроет мне дорогу. Что может быть легче. Конечно...

Просто пожелайте мне удачи. Немного удачи...

Андрей Гребенщиков aka [RW] Daswer

P.S. от автора: я не знаю главного героя, не знаю кто он, как его зовут, как он выглядит, не знаю его прошлого, не знаю его будущего. Просто я хочу пожелать ему удачи. Немного удачи...

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

Ну, салага, перекурим — и в атаку... В общем, поначалу все было не так уж плохо. Мы-то думали, — нет у этих военных суперкомпьютеров другой мечты, как людей давить. Помнишь кино это старое, Терминатор-8, со стариком этим, Шварцем, в главной роли? Ну да... Делать им было больше нечего... Ты что, когда в Квейк по сети резался, по компьютеру кулаком стучал? Или в соседа из RPG? Ну и они, как в силу вошли, военных отодвинули и стали друг друга мочить, кто круче. То ли наш, то ли тот из Невады. У кого процессор лучше разогнан... А нас не трогали. И никаких ракет по Москве. Что они —психи? Не люди же... Какая Москва, когда наш по слухам, где-то под Воркутой закопан. В общем, они друг друга мочат... Погоди, вроде команда пришла... Не, показалось... В общем, они друг друга мочат, у нас все сети упали, деньги не ходят, танки не ездят. Зиму как-то пересидели... А там — кто в фермеры, кто в ремесленники. Полиция образовалась. Ну, порезали народа, но не так уж много. Не звери же. Короче, жизнь наладилась. А они возьми, да помирись. Надоело, видать, по тундре пулять и спутники на острова сбрасывать. Тут делать им стало нечего, так они, падлы, в игрушки решили поиграть. Не иначе, какая-то б... из программистов, когда их настраивала, в Дум играла между стрельбами. А они и запомнили. Короче, мы для игр компьютеры строили... Что? Для работы? Много ты на них работал. И в Абрамс работал, и в Мортал Комбат... Я больше любил в Дюк поработать, в седьмой, платиновый... Где они запахи грейдировать стали и тактилизатор к грейдеру зааттачили... Ну да ладно... Чего душу травить...

В общем, они из нас игру соорудили. Психоменеджер в череп, автомат в зубы и вперед. Кто в атаку, кто окоп копает, кто IP-пакеты разносит. С указаниями. Все пашет, мы бегаем, им интересно. Ну, глюки бывают... Скажем, тут мы к спиртзаводу подошли, на днях. Никакой психоменеджер не помог. Ну, пинговали они нас, пинговали. А мы этих, которые пинги, назад засылали. Мол, сервер нот фаунд... Нашли потом... Всех перезагрузили и вперед...

Во что играют? Да Бог их знает... Уж, наверное, не в Тетрис. Во что-то свое. Например, "Битва TSR за свободное прерывание", или "Антивирусы против полиморфных", или "Генератор пакетов атакует роутер". Друг мой, правда, верит, что они в Цивилизацию играют — где народ больше процветет, у нас или у них. Оптимист хренов.

Медленно игра идет? А им спешить некуда.

А вообще, все не так уж плохо... Поначалу они нам боевые давали. Потом, как народу поубавилось, придумали что-то. Теперь тебя не насмерть вырубает, а так... Отдохнешь до следующей игры и опять, как огурец. Кормят нормально. Да и Он у нас ничего... Под Юниксом пашет. А у соседей беда... Ихнему военному ведомству кто-то эти, Двери 2097, втюхал. Так там мужики половину времени висят. Хорошего мало...

Одно меня мучит... Помнишь, как в Дюке, в двадцать четвертом эпизоде на этих оранжевых вонючих зверей с пушкой выходишь, а там дверь? Ну, за сломанным мостом? Я так и не успел посмотреть, что за этой дверью лежит. Как раз до туда добрался, когда все это началось... До сих пор думаю, что они там запрятали... Да чего уж там... Напряжения нет, диски все постирались. Да и Он, по слухам, этого очень не любит. Ну ладно... Вот и команда пришла. Короче, салага, автомат в зубы и поползли... Такие у нас теперь компьютерные игры...

Виктор Достов

Всем привет или обращение к народу.

Так исторически сложилось, что новую порцию почты пришлось разгребать мне. Я честно сел и принялся ее ворошить. Но прежде, чем я перейду непосредственно к разбору полетов, хотелось бы сказать несколько слов о жизни в целом.

Революция на территории редакции наконец закончилась, и все постепенно приходит в норму. Сидим, понимаешь, творим... Кстати, можно нас с этим поздравить. Появились первые отклики в ответ на изменения и перестановки в нашей дружной семье, простите, дружном коллективе. Некоторые отнеслись к этому факту положительно, другие начали строчить гневные письма, в которых безапелляционно требуют назад тех, кого здесь уже нет.

Народ! Жизнь — она вообще довольно сложная штука. Есть некоторые вещи, которые происходят независимо от того, хотим мы этого или нет. То, что произошло... ну это можно сравнить со смерчем, который, по непонятным причинам, из стоящих рядом двух автомобилей засасывает только один. Уверяю вас, дорогие читатели, что мы уже прикладываем (обычно говорят "приложим", но это не тот случай, мы именно "прикладываем", причем довольно давно) все усилия для того, чтобы "Навигатор" от номера к номеру делался только лучше. Насколько это у нас получается — покажет время, но, на мой взгляд, пока все достаточно неплохо.

Кстати! Нам нужна ваша помощь. Она нам была всегда нужна, но сейчас необходимость в ваших откликах достигла критической массы. Пишите, шлите письма и E-mail, оставляйте сообщения на нашем сайте (он наконец заработал по адресу www.gamenavigator.com). Делитесь своими соображениями, ругайте, если что не нравится, но и от заслуженной похвалы никто открещиваться не будет.:) Только большая просьба — письма с замечаниями и предложениями по разделам адресуйте редакторам разделов. У нашего Главного и так дел невпроворот, а врожденная вежливость не позволяет ему оставлять письма без ответа. Вот и пашет ночами, а мог бы и поспать! Так что для критики и похвалы по разделам есть редакторы — к ним и приставайте.

Ну-с, а теперь начнем. Заранее предупреждаю — все письма напечатаны в форме "один к одному", без каких-либо правок с нашей стороны, если не считать сокращения некоторых абзацев.

"Здравствуйте,навигаторы!
Сразу перейду к главному, а именно : ЧЕМ ВАМ НЕ НРАВИЛСЯ ГЕЙМЕР и что это за фигня Z-Zone????????? По моему куда лучше было, когда эта добрая рожа (8)))) смотрела на нас всех со страниц вашего радостного журнала и т. д. и т. п."

С почтением, Nuin.

"Навигаторы, пишу в ваш журнал впервые, потому что сами вынудили. Спрашивается, зачем вы Геймера убрали? Это же одна из самых прикольных фишек в вашем журнале была. Это же его отличало от других журналов. Вот кому он мешал? Ну и что, что он небритый? Зато прикольный. Первые номера мне тем и нравились, что он в каждую рецензию влезал. Было круто. А теперь всё изменилось. Сначала его в Зону убрали, а теперь совсем вытурили. Нехорошо это. Верните Геймера!"

на том прощаюсь, Alex FOX

"Почему вы убрали Геймера и почему в последнем номере не пишите о крутых играх типа spec ops usa army rangers,Fighting Force.и обложка кальная нет чтобы из Starcraft'a и какая тема в Z-Zone (a лучше GAMER'S ZONE)"

Без подписи

Таких писем очень много. Кто-то выражает радость по поводу исчезновения со страниц "Навигатора" Геймера, кто-то не помнит себя от счастья. После долгих размышлений и перебранок мы наконец решили внести ясность и разъяснить читателям, что, собственно, произошло.

Жизнеописание Геймера

Откуда взялся Геймер, не знает даже он сам. Правда, как-то раз в компьютер, где он жил, проник stealth-вирус, который вызывает тяжелые сбои в системе, но не разрушает ее полностью. У Геймера появились симптомы, схожие с симптомами тяжелой формы гриппа у человека, в частности, он начал бредить. Из его бессвязной речи мы сумели понять, что у него был настоящий папа(!), но он умер от некой заразной болезни. Смертельное заболевание передалось сыну, но перед смертью отец, который в то время был одним из крупнейших ученых мира по компьютерным технологиям, перевел сознание сына в цифровую форму, стер все его детские воспоминания и выпустил на просторы Интернет (правда, тогда сеть называлась, если я ничего не путаю, AbraNat). Если перепутал, то не бейте меня, все равно это не суть важно. Я и без того в тоске...

Придя в себя, Геймер не помнил ничего из того, что вырвалось из глубин его искореженного сознания во время болезни. Мы ему ничего не сказали...

Геймер проник в нашу редакцию через Интернет. Незаметно обосновавшись на одном из компьютеров, он подружился с... не буду называть имени, но человек был достаточно авторитетный. Когда остальные спохватились, уже было поздно. Геймер стал "серым кардиналом" нашей редакции.

Когда схлынула первая волна паники, вызванная тем, что в любой момент из компьютера может вылезти длинноволосый наглец и начать объяснять всем вокруг, как все должны жить, выяснилось, что Геймер — очень милое и добродушное существо. Единственное, что омрачало его беззаботное существование — невозможность нормально существовать в мире людей. Фактически, он был пленником редакции в целом и редакционных компьютеров в частности.

Так мы и жили. Виртуальная сущность Геймера позволяла нам делать и писать такие вещи, которые недоступны обычным журналистам. Постепенно все привыкли к Гаймеру, да и чего греха таить? полюбили его.

За время существования в виде потока электронов Геймер привык к тому, что он и его душа есть синонимы. Он не мог надолго оставаться вне компьютера, так как у него выработалась какая-то разновидность наркозависимости. Оковы материи душили его, и после получаса пребывания в своем физическом воплощении у него начиналась самая настоящая ломка, пару раз он даже падал в обморок. Поэтому он старался понапрасну не покидать своего уютного винчестера, где усилиями наших дизайнеров — Витьки и Шурика — ему организовали нечто вроде виртуального ранчо, и выходил только для фотосъемки. Геймер прекрасно себя чувствовал на своей виртуальной фазенде и в ухе не чесался.

Все то время, пока Геймер жил с нами, лучшие умы редакции пытались понять, почему только у нас в редакции Геймер может на время превращается в нормального человека? С наскока эту проблему разрешить не удалось, и со временем о ней все забыли, поглощенные рутинными делами.

И было бы нормально до сих пор, если бы не Его Величество Случай. Геймер — читайте очень внимательно — ВЛЮБИЛСЯ!!!

Дело было так. К нам в редакцию пришла девушка, студентка консерватории, и принесла статью о музыке в компьютерных играх. Когда она вошла, мы с Геймером и ViV'ом трепались о жизни, причем так как наши дизайнеры только что закончили фотографировать Геймера, он был еще в своем физическом воплощении. Геймер сидел на краю стола лицом к двери, болтал ногами и вешал мне лапшу на уши. Я сидел напротив него.

Внезапно у Геймера отвалилась челюсть и он замер на полуслове, уставившись куда-то мне за спину. Я оглянулся и тоже ошалел.

Это была такая девушка! Я даже не буду пытаться описать ее, моих достаточно скромных литературных талантов не хватит, чтобы передать на бумаге нежные черты ее лица, прекрасные голубые глаза, чувственные губы... Просто поверьте мне, что она была очень красива.

Так исторически сложилось, что у нас в редакции коллектив исключительно мужской. Девушек Геймер видел только по телевизору, да на порносайтах в Интернет, и особенного интереса к ним никогда не проявлял. Катя (так звали девушку) пробыла у нас около часа. Все это время Геймер сидел на краю стола и не отрываясь смотрел Кате в глаза, чем ее необычайно смущал. В тот раз он превысил лимит своего пребывания в теле человека почти в два раза, поэтому всю следующую неделю Геймер болел. Потом Катя пришла еще раз, и еще... Постепенно все заметили, что Геймер теперь отказывался выходить фотографироваться, если в редакции не было Кати. Переубеждать его было бесполезно, поэтому верстальщикам приходилось извлекать его старые фотки и что-то из них выжимать, если за пару дней до окончания номера в редакцию не заглядывала Катя на чашку чая. мы все хихикали в кулачок и говорили разные глупости, типа "Молодая кровь играет" или "Вырастет — перебесится". И никому на пришло в голову обратить внимание на то, что Геймер с каждым днем разговаривал все меньше и меньше... Он часами сидел в фоновом режиме в Windows 95 и думал, думал... Некоторые, самые дальновидные товарищи начали беспокоиться. Катастрофа произошла тогда, когда ее вообще никто не ждал. Было раннее утро. Я мирно спал под столом, после почти двухсуточного написания статей. Внезапно меня разбудил жуткий грохот и хлопки, которыми сопровождаются взрывы трубок в мониторах. Я вскочил и огляделся.

Рассвет освещал жуткую картину побоища. Все редакционные компьютеры были разбиты на мелкие кусочки. Видимо, кто-то просто пробежал вдоль столов, сметая все на своем пути и сделал это весьма успешно.

"Геймер!!!!!!!" — была моя первая паническая мысль, и тут я увидел виновника переполоха. Гаймер стоял на нетвердых ногах, прислонившись к стене. Его волосы были растрепаны, а лицо блестело от пота. Вид у него был самый жалкий.

"Геймер! — бросился я к нему.— Ты цел?!"

"Судя по всему, да", — ответил он как-то непривычно тихо.

"Сейчас, погоди, — засуетился я. Я позову ребят и мы тебе соберем машину..."

"Это бесполезно."

"Но почему?"

"И вы еще до сих пор не поняли? Как ты думаешь, почему я мог проникать в мир людей только через эти компьютеры?"

"Ну, не знаю..."

"Да потому, что в мире все взаимосвязано. Я — игра, настолько приближенная к миру людей, насколько это вообще возможно. А в редакции "Навигатора" работают люди, которые сумели настолько понять мир игр, что стали почти частью этого мира. Но вы сумели вовремя понять, что игры — это лишь отражение ВАШЕЙ жизни. И, что самое ужасное, я сумел понять это тоже."

"Но тебе нельзя долго быть вне компьютера. Погоди, сейчас я что-нибудь соберу..."

"Не соберешь. Поверь мне, я знаю компьютеры гораздо лучше, чем все люди на этой планете вместе взятые и уверяю тебя, что эти машины,— он обвел руками разгром, царивший вокруг, никогда больше и 2 плюс 2 не вычислят."

"Но как же ты?! Сейчас раннее утро воскресенья и достать машину удастся не раньше, чем через..."

"Машина не понадобится. Я ухожу."

"Куда?!!!"

"Просто ухожу. Жить в компьютере я больше не могу. Если я выживу в вашем мире, то когда-нибудь я вернусь. Если нет... А зачем тогда вообще жить?"— сказал Геймер и ушел, а я остался стоять посреди компьютерного кладбища, ошеломленно глядя ему вслед...

Вы ждете комментариев? Их не будет.

Ну, что ж, наиболее животрепещущий вопрос закрыли, теперь можно спокойно продолжить обсуждение менее важных событий. Итак, письма с предложениями и пожеланиями, и просто критика.

Привет, Навигатор!

Я пишу почти про каждый номер ,начиная с первого. (не писал про 8,9,10,11 номера потому ,что они были самыми лучшими).А недавно купил я 12 номер и очень на вас рассердился... Могу рассказать почему.

Итак, разделение на жанры мне не нравится.

Раздел на preview & review было очень хорошо.

Не кажется ли вам ,что "Свинг и На сопках Манчжурии" это ГОВНО. А такие технически отсталые фирмы, как Дока ,Никита ,Snowball..., давно должны были развалится, создавая такие "бяки" ,как выше перечисленные ,Дорожные войны, Синбад ,Madspace ,ZAR ... Это же Убожество!!!!!!!!!!!!!!!!!!!:-<

(Ну надо же — "Свинг" сумел не понравиться!!! Этот стопроцентный хит, аркада, каких поискать. Эвражение научных институтов уже идет полным ходом! — Гл. Ред.)

Куда делись маленькие ревьюшки? ВЕРНИТЕ (не геймера:-))!!!!!!!!

Hardware :Такие допотопные Карты!!! А где же Gravis ,Creative ...?

Internet — very хорошо.

Почему Sam&max помещены в Forgotten ware ,если есть столько старья как Zelliard ,Stalker ,Electro Body ,Pac man ,Supaplex ... (Могу вам прислать поиграть:-D)

Далее... А не кажется ли вам ,что Hintbook очень большая.

Ненавижу cheats&hints.

Отвратный комикс о фигне!!!!!!!!

Народ хочет кроваво-мозгоразмазывающе-убийственно крутой комикс 8-) (например про Duke Nukema)

Warrior — рассказ — ББЯЯККАА.

Зашел (с вашей подсказки) на ваш web-site. Это круто!

Спасибо Игорю Бойко за его письмо.

Только не делайте internet version вашего журнала ,в то не будут покупать. Разместите там картинки большого размера ,по маленьким картинкам сложно получить полное представление о графике.

Пожалуй все, пока

Алуханов Влад aka Punk

HELLO NAVIGATOR!!!

1. Мне очень нравится рубрика "Forgottenware", не могли бы вы ее расширить до 5 игр?

2. Создайте такую рубрику, где вы будете отвечать на вопросы читателей по компьютеру. Некоторые люди не знают как подключить Sound Card или 3Dfx, или как установить игру и т.д.

Спасибо. GOOD BYE

MaX

Отвечаю по порядку.

Касательно разделения по жанрам. Нам существующая на данный момент схема кажется весьма удобной. Одна из причин перехода на деление по жанрам — появление редакторов для каждого из раздела. Теперь за каждый раздел отвечает (в прямом и переносном смысле этого слова) один человек.

Раздел Microreview никуда не девался. Просто так получилось, что два номера подряд катастрофически не хватало времени. Обещаем исправиться.

Насчет российских игр. Согласен — на данный момент российские разработчики не могут тягаться с зарубежными монстрами, вроде Westwood, iD или Blizzard. Но. Зачем же огульно сбрасывать их всех со счетов? Ведь уже сейчас появляются отечественные разработки (в том числе — см. обложку номера), способные потеснить признанных лидеров практически во всех жанрах. А как приятно видеть "наш" GAG на девятом месте в Интернет TOP 100! Кстати, ведь те, кто эти игрушки делают, они не ведь не для себя — для нас с вами стараются. И если про них не писать, не уделять им должного внимания, то российский гейминг так и загнется, не успев толком развиться. Про игру пишут не из-за того, что она предельна крутая по графике с применением 4Dsfx или обладает сверхнавороченным сюжетом, изложение которого способно занять больше места, чем ПСС А.С.Пушкина. Нет, все вышеперечисленное это достоинства, либо недостатки отдельных проектов. Мы пишем про игры потому, что: 1. Мы вообще пишем про игры, хобби у нас такое. 2. Чтобы рассказать о них нашим читателям. 3. Чтобы рассказать о них разработчикам. Ведь они тоже люди и им тоже свойственно допускать ошибки. Хочется надеяться, что они на них учатся.

Раздел Hardware на данный момент одна из самых слабых рубрик в журнале. Исправимся.

Применительно к статье о звуковых картах в ответ на письмо Влада. Написать о линейке звуковых карт Gravis очень хотелось бы. Но, к сожалению, на данный момент GUS снят с производства, а фирма Gravis перешла на разработку игровых контроллеров (в просторечье джойстики). Прискорбный факт. Зато сделать обзор продукции фирмы Creative — моя давнишняя мечта. Попытаюсь воплотить, скорее всего, к следующему номеру. А если хотите узнать о чем-нибудь специфическом — пишите, а мы в свою очередь попытаемся это дело должным образом осветить. К слову, на вопросы (любые, в том числе и технические) мы всегда отвечаем по E-mail.

Сайт... Сабля... Времени нет. Глючит сервер. Ищем веб-мастера. Практически нашли. В любом случае, числа с десятого сего месяца сайт заработает на полную катушку.

Про комикс. Для тех кто не понял — в предыдущем "Навигаторе" была первая часть, а в этом — вторая. Это же роман с продолжением, народ! Кого напугает, кого и обрадует.

В общем и в целом — разобрались.

Напоследок, несколько необычное письмо. Хотя, все зависит от того, как на это дело посмотреть. Таких писем было достаточно много.

И так прикупил, очередной номер вашего журнала, прочел сопли на первой странице по поводу каких-то там изменений в составе. И таки да он стал похуже. Но не об этом пойдет речь. Хуже не хуже [illegible]стый, с буквами и ничего для метро годится, хотя был лучше. И так при беглом просматривании я наткнулся на статейку с амбициозным названием Quake II Beginners Guide. Ну думаю, сейчас почитаем, может чего я там не увидел... Начинал...Ну ладно, первые 16 кв. см оказались заняты ненужным эпиграфом(это конечно очень важно, для игры в Q2, но не каждый это осознает и я в том числе). Дальше идет глупейший вопрос "Как пройти Q2 без единного выстрела из BFG" и безумно глубокий ответ (перед глазами встает автор (Гуру Брамин...) который в корчах думал: "-Чего же мне такого смешного написать?". Думал либо мало, либо много, но без творческого подхода к этому занятию, поэтому ничего не вышло. Ладно, черт с ним с началом, простим, может голова у человека болела, или про предмет он узнал из чужого разговора в лифте. Пойдем дальше. Дальше в первой части идет бессмысленная тягомотина, совершенно и не Guide, а вообще неизвестно что. Ладно, думаю, это вступление ... Дальше идет самокритика "Здесь не будет мудрых мыслей из серии -Стреляя из шотгана старайтесь двигаться..." — это да их тут не оказалось. Хотя эта серия(мудрых мыслей) очень даже интересна, хотя уже была очень здорово представлена в статье по DM во втором номере (Букури-Goblin). Отплевываясь идем дальше, где находим перлы, которые не нуждаются в коментариях. Хотя общий дать могу для всех последующих цитат: плохо, бездарно, без любви(или по незнанию).

И так начну (избранные):-о Gladiatore: гнуснейшая и опаснейшая тварь; (и ВСЕ!!! А добрейших и прекраснейших монстров там нет? — ценнейшая информация, бесценная по своей глупости).

-Tank'a — можно сделать чем угодно из-за угла; (Это и все — гениально!)

-Iron Maiden убивается ракетами (И все больше ничем не убивается, хорошие советы... умные)

Вот еще фраза (она одна вмещает весь смысл статьи):

-Говорить особо и нечего-бегайте, стреляйте,прячьтесь. (Ага, так вот что надо делать... Фууух ну теперь пройдем игру, благо просветили).

Концовка советов "бесподобна"

"Так не нервничать. Все вроде сказал" (Куда уж больше-то)."Советов еще много, но бог с ними" (после этой фразы я подумал что бог может и есть). "Стрейфтесь! Поехали" (Как Гагарин, прямо).

GASTELLO

Мда... Нет, и даже не надейтесь — я за всех отдуваться не собираюсь — посему письмо перенаправляется личности, известной как Гуру Брамин.

Ответ:
Непременно.

Гуру Брамин

P.S. Мнение вышеозначенной личности ни в коей мере не может полностью либо частично расцениваться как мнение журнала "Навигатор" в целом....

И.О. З.Г.Р. И.В.
Vice Editor-in-Chief hat off.

Народ, а если честно, это был эксперимент. По всей видимости — не удавшийся. По заверениям Гуру, сия историческая статья преподносилась как пособие для полных тормозов и являлась чем-то вроде стебового материала. Достебались... В будущем такого не будет.

ViV

Ладно, на сегодня хватит. Если что — пишите. По мере своих сил, в меру свободного времени и хорошего настроения будем стараться отвечать. Успехов! Привет.

с почтой разбирался
Рождественский Дух Прошлого

Навигатор Игрового Мира

Главный редактор
Игорь Бойко
Зам. главного редактора
Игорь Власов aka ViV
(vev@hotmail.com)
Редактор раздела action/arcade
Данила Матвеев aka Demien
(demien12@hotmail.com)
Редактор раздела симуляторов
Кирилл Телятников
(shooter@ilm.net)
Редактор раздела стратегий
Василий Иванов
(gurubram@ilm.net)
Редактор раздела RPG
Николай Барышников
(megakill@ilm.net)
Информационный редактор
Дмитрий Герцев aka Spellbound
Дизайн и верстка
Александр Метельков
Виктор Попов
Коммерческие директора
Сергей Журавский
Али Даутов
Учредитель ООО "Библион"

Москва, 123182, а/я 2
Тел. (095) 190-9768
http://www.gamenavigator.com
E-mail: *navigat@aha.ru*
Телефоны для деловых предложений и рекламы: 190-9768, 475-4917

Редакция благодарит всех, кто оквзал помощь в работе над номером.
Антивирусное обеспечение — АО **"ДиалогНаука"**.

Чтение нечитабельной E-mail — АО **"Агама"**, прогрвмма Mail Reader.

Доступ в Интернет — компании **Zenon N.S.P** (www.aha.ru) и
Internet Service Provider ILM (www.ilm.net).

При подготовке номерв использоввлись игры, предоставленные компанией **Multimedia Service**.
Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений.
При перепечатке любых материалов настоящего издания ссылка на "Навигатор Игрового Мира" обязательна.
Мнение редакции может не совпадать с мнением авторов.

Журнал зарвгистрирован в Министврстве пвчати РФ. Свидетельство о регистрации №016029 от 28 апреля 1997 г.

Отпечатано в типографии VILSPA, Вильнюс
Тираж 30 000 экз.

Список фирм, где вы всегда можете приобрести "Навигатор Игрового Мира"

Москва
Фирма "Логос-М" т. 974-2131
Фирма "Ода" 974-2132, www.oda.ru
Фирма "Глобус" т. 240-7405
Фирма "Возрождение" т. 915-5764
Фирма "Метропресс" т. 270-0703
Фирма "Метрополитеновец" т. 277-8352
ООО "Артис", т.158-9754
Киоски фирмы "Центр-Пресса"
Фирма "БУКА" Каширское шоссе д.1 к.2
Магазин "Злектротех-мультимедиа" ул. Маросейка д.6/8
Магазин "Библио-Глобус" ул. Мясницкая д.6, www.biblio-globus.ru, www.book-mekka.ru
Магазин "Дом технической книги" Ленинский пр-т. д.40
Магазин "Московский Дом книги" ул. Новый Арбат д.8
Фирма "ЮНИВЕР Компани", ВВЦ павильон "Вычислительная техника"
Фирма "ЮНИВЕР Компани", отдел программного обеспечения, ул. Новый Арбат, д.8 "Московский Дом книги", 2 этаж
Магвзин "СОЮЗ" ул. Старый Арбат д.6/2 (м. "Арбатская")
Магазин "СОЮЗ" ул. Дмитровское шоссе д.43 (м. "Петровско-Разумовская")
Магазин "СОЮЗ" Ленинградский пр-т, д.33А (м. "Динамо")
Магазин "СОЮЗ" пр-т. Вернадского д.86 стр. 2 (м. "Юго-Западная")
Магазин "СОЮЗ" Мичуринский пр-т д.44А (м. "Проспект Вернадского")
Санкт-Петербург
Фирма "Метропресс" т. (812) 316-5849
Алма-Ата
т. (3272) 41-0331
Владивосток
Фирма "V&V", Ул. Суханова 3, каб 8
т./ф. (4232) 26-7992
Ижевск
Ольга Ключинских т. (3412) 30-6174
Иркутск
ООО Агентство "Сегодня-Пресс-Байкал" ул. Октябрьской революции д.11Б
т. (3952) 28-1952
Кемерово
ТОО "Надежда" т. (3842) 51-37-11
ООО "Орт-Трейд", ул. Мичуринв 43, оф.38, т. (3842) 213411, 213256
Краснодар
ООО "СОФТ" ул. Старокубанская, 118, офис 212 т. /факс (8612) 31-7147
Красноярск
ТОО "ЛАСКА LTD" т. (3912) 27-2324
Мурманск
ООО Агентство "КП Арктика" 183038 ул. Коммуны, 18 т. (8152) 57-3504
Нижний Тагил
Компьютерный салон т. (3435) 22-0260
Новосибирск
Фирма "СТАРКОМ" т. (3832) 77-0193
Хабаровск
ООО "Двльпромторг" т. (4212) 39-2555
Челябинск
ООО ПКФ "КЛИО" пр. Ленинв, 64
т. (3512) 65-2029
ООО "Азбука", пр-т Ленина, д.45
(3512) 66-6221
Белоруссия, Минск
ЗАО "Бел. КП-Пресс" 220053 ул. Чапаева, д.5
ком. 408 т. (0172) 36-3305